



UNIVERSITE DE MONTREAL

Département de communication  
Faculté des Arts et des Sciences

# **Le rôleplay** dans les communautés *underground* en France

---

Un mémoire dont vous êtes le héros

Par Clara CHARLES

01/12/2012

Mémoire présenté à la Faculté des Arts et des Sciences en vue de l'obtention du grade de  
maîtrise en sciences de la communication, option médiatique

© Charles, 2012

## Résumé en Français :

Dans les milieux dits alternatifs ou *underground* en France, affiliés aux formes postmodernes de cultures fan *geek* et *otaku*, une pratique a émergé ces dernières années : le rôleplay. Ni tout à fait jeu de rôle, ni tout à fait théâtre, cette modalité d'échange basée sur une mise en scène de soi se pratique en groupe dans des espaces consacrés. Le présent travail est le résultat d'une ethnographie au sein de ces milieux. Il cherche à la fois à rendre compte de cette pratique et à analyser les enjeux qui lui sont liés. C'est une réflexion polyphonique qui lie les questionnements de l'identité, tant individuelle que collective et la performativité à travers, notamment, les travaux de Deleuze, Agamben et Butler. La forme éclatée dans laquelle interviennent différentes voix reprend l'idée de chaos carnavalesque, motif central dans la présente analyse.

Mots clés : rôleplay, identité, communauté, performativité, rhizome, masque, carnaval, milieux alternatifs

## Résumé en Anglais :

In France, in alternative or underground circles characterized by postmodern fandoms such as geek and otaku cultures, a new form of practice emerged these years defined by the French word *rôleplay*. It is neither role playing game nor theatre, but a way to exchange with other roleplayers, wearing a costume, in a dedicated area. This work is the result of ethnography in those milieu, and aims to give an account of this practice as much as to analyze the issues of *rôleplay*. This polyphonic essay links questions as identity (individual or collective) and performativity, through, notably, the work of Deleuze, Agamben and Butler.

The splitted up form with several voices taking part recovers the carnivals chaos, central pattern in this analysis.

Key words: roleplay, identity, community, performativity, rhizome, mask, carnival, underground circles

## **Table des renvois**

Premier seuil : porte. Entrée dans l'espace du texte .....	2 <sup>nd</sup> , 3 <sup>ème</sup> , 4 <sup>ème</sup> , 5 <sup>ème</sup> seuils
Section 1 : Introduction.....	Section 2
Section 2 : Rôleplay .....	Sections 23, 13, 11, 3, 8, 16
Section 3 : Panorama à la <i>Japan Expo</i> .....	Sections 10, 17, 9, 6, 5
Section 4 : Limite du devenir.....	Section 2
Section 5 : Culture fan, type <i>otaku</i> .....	Sections 7, 26, 3
Second seuil : comment raconter – la voix narrative et immersive .....	1 <sup>er</sup> seuil
Section 6 : Carnaval ; petite histoire non exhaustive .....	Sections 11, 24, 14, 6
Section 7 : Dérision, parodie et fête des fous.....	Sections 26, 4, 20
Section 8 : Type de groupes, communautés .....	Sections 21, 17, 9
Section 9 : Entre familiarité et déchirement .....	Sections 21, 14, 25
Section 10 : Code et grammaire.....	Sections 14, 12, 15
Troisième seuil : Qui parle ? De qui ? La voix de Tisha.....	1 <sup>er</sup> seuil
Section 11 : Personnage .....	Sections 20, 24, 6, 18
Section 12 : Performativité .....	Sections 20, 22, 19
Section 13 : Expression visuelle et vestimentaire.....	Sections 10, 26
Section 14 : besoin de définir, réagencement et enfermement .....	Sections 4, 25, 5
Section 15 : Être et paraître.....	Sections 14, 19, 22
Quatrième seuil : De quoi parler ? Méthodologie de terrain .....	1 <sup>er</sup> seuil
Section 16 : Entrée et sortie de l'espace sacré .....	Sections 10, 18
Section 17 : (dés)organisation en rhizome.....	Sections 21, 24
Section 18 : Restance et traces du personnage.....	Sections 13, 24, 20
Section 19 : Personnage et image .....	Sections 18, 4, 11
Section 20 : Identité et subversion .....	Sections 24, 14
Cinquième seuil : De quel droit parler ? .....	1 <sup>er</sup> seuil
Section 21 : Meute et sorciers, langage et mœurs de l'anomal.....	Sections 24, 25, 14
Section 22 : Rupture de rôleplay.....	Sections 4, 11, 23
Section 23 : Ni théâtre, ni JDR: le "je" à l'épreuve du jeu .....	Sections 12, 15, 19

Section 24 : Eclatement de l'identité au profit du devenir multiple .....	Sections 20, 4, 8
Section 25 : désir de reconnaissance et peur de la récupération .....	Sections 4, 14, 13, 12
Section 26 : Le rôleplay comme forme créative .....	Sections 6, 24, 12
Dernier seuil : En cas d'échec, retournez à la case départ .....	FIN
Bibliographie & références : .....	

## Premier seuil : porte. Entrée dans l'espace du texte

Lectrice, lecteur,

Une fois traversé le tunnel, une forêt, un miroir, ou une porte, le lecteur, vous, pénétrez dans une dimension parallèle où les règles de l'espace et du temps se trouvent modifiées. Les personnages de conte connaissent et craignent les mondes sacrés, les univers parallèles. Ils savent qu'à Samhain<sup>1</sup>, les frontières entre les mondes sont fines, très fines et c'est dans ces instants que se tiennent banquets et fêtes rituelles. Dans cet espace ou non-espace, différentes forces, répondant à différentes logiques sont représentées. Elles permettent de faire coexister la forme et l'informe, le rationnel et l'irrationnel, le beau et le laid, la vie et la mort. Vous entrez dans un monde polyphonique. Les voix se répondent entre elles, et peut-être déciderez-vous de suivre l'une ou l'autre, au gré des envies et des humeurs. Leur alternance explorera tant que possible les limites, les seuils, à travers les seuils du texte lui-même.

*Un CsO [Corps sans Organes] est fait de telle manière qu'il ne peut être occupé, peuplé que par des intensités. Seules les intensités passent et circulent. Encore le CsO n'est-il pas une scène, un lieu, ni même un support où il se passerait quelque chose. Rien à voir avec un fantasme, rien à interpréter. Le CsO fait passer des intensités, il les produit et les distribue dans un spatium lui-même intensif, inétendu. Il n'est pas espace ni dans l'espace, il est matière qui occupera l'espace à tel ou tel degré [...]. C'est pourquoi nous traitons le CsO comme un œuf plein avant l'extension de l'organisme et l'organisation des organes, avant la formation des*

---

<sup>1</sup> Fête celte marquant l'entrée dans la saison sombre, début novembre dans notre calendrier. C'est un moment de passage, où s'efface la frontière avec le monde des dieux et des esprits. Elle est une fête centrale pour ceux qui se réclament aujourd'hui du paganisme, et c'est une période très fêtée dans les milieux qu'explore le présent travail.

*strates, l'œuf intense qui se définit par des axes et des vecteurs, des gradients et des seuils, des tendances dynamiques avec mutation d'énergie, des mouvements cinématiques avec déplacement de groupe, des migrations, tout cela indépendamment des formes accessoires, puisque les organes n'apparaissent et ne fonctionnent ici que comme des intensités pures. L'organe change en franchissant un seuil, en changeant de gradient.<sup>1</sup>*

Le seuil, c'est ce point de basculement. Le point où une chose en devient une autre, où une décision se prend, où une intensité marque une rupture et génère un changement de nature. Vous êtes ici à la porte. Vous pouvez entrer, circuler, sortir. La forme de ce travail est multiple, potentiellement infinie. Prenez garde à ne pas vous perdre dans une boucle. Chaque point n'est pas relié à tout autre en tout temps : chaque point est relié à un certain nombre d'autres, selon différentes logiques, selon vos choix. Mais les chemins possibles, eux, sont innombrables. Tout cela vous sera expliqué en temps voulu, au moment de plonger dans cette structure. L'ordre des sections est aléatoire, les chiffres sont répartis simplement pour éviter autant que possible la proximité des chapitres reliés, pour casser au mieux la continuité. Il n'y a donc pas de logique à chercher de ce côté-ci.

*Le seuil [...] n'est pas autre chose que la limite ; c'est pour ainsi dire l'expérience de la limite même, de l'être-dans un dehors. Cette ek-stasis est le don que la singularité reçoit des mains vides de l'humanité.<sup>2</sup>*

Les seuils sont les portes d'entrée. Entrée de mon regard, entrée du questionnement, entrée dans le rôleplay. Ils ne sont pas reliés à ce qui précède, ni à ce qui suit. Ils vous renverront toujours au point de départ. Sous le signe de l'involution, ils renverront là où tout a commencé. Il vous suffit d'ouvrir chaque porte.

---

<sup>1</sup> Deleuze, G. et Guattari, F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie : Mille Plateaux*. Paris, France : Editions de minuit.

<sup>2</sup> Agamben, G. (1990) *La communauté qui vient : théorie de la singularité quelconque*. (M. Raiola trad.) Paris, France : Seuil. (ouvrage original publié en 1990 à Turin, Italie)

Le second seuil demande comment

Le troisième seuil demande qui

Le quatrième seuil demande quoi

Le cinquième seuil demande de quel droit

Vous pouvez aussi les ignorer, attaquer votre lecture en passant directement à la suite et commencer à vous aventurer dans le rôleplay. Vous pourrez à tout moment explorer ces seuils, y revenir, en repartir.

S'il vous est proposé de vous rendre quelque part, s'il est fait référence à un lieu du texte, cliquez, vous y serez instantanément téléporté.



## Section 1 : Introduction

Depuis plusieurs années en France, je fréquente différents groupes qui se définissent eux-mêmes comme « milieux *underground* », ou encore « alternatifs », que certains participants appellent même plus familièrement et avec humour « *geeko-otako-rôlistico-nawakesques* ». Ceux qui y appartiennent se définissent généralement comme appartenant à tel ou tel groupe précis, et tiennent à se distinguer de tel ou tel autre. Pourtant, même dans cette opposition se dessine un sentiment de reconnaissance : ces groupes se ressemblent assez pour ne pas s'ignorer, pour avoir en quelque sorte conscience de partager quelque chose, sans nécessairement savoir quoi.

Un contact, en particulier, m'avait proposé entre plusieurs projets artistiques, de faire un livre sur ces groupes et m'avait proposé d'y participer. Il est très vite apparu à peu près impossible de le commencer car nous étions incapables de trouver comment définir notre objet. De manière intuitive, nous savions de quoi il était question, mais nous étions incapables de l'explicitier, et toutes les personnes à qui nous en parlions, issues elles-mêmes de ces milieux, le comprenaient, sans pouvoir non plus l'expliquer. Ces « milieux » auxquels nous nous intéressions, leur définition même nous échappait.

Je me suis, dès lors, demandé ce qui fondait l'unité et la dynamique commune de ces groupes. Ils partagent des références issues de la culture populaire, en particulier celles dites *geek* (un passionné, terme états-unien) *otaku* (un passionné qui sort peu de chez lui, terme japonais) et *rôlistes* (personne pratiquant le jeu de rôle, qu'il soit sur plateau, par jeu vidéo ou Grandeur Nature), c'est-à-dire autour d'œuvres de littérature, cinéma, jeux vidéo, bande dessinée, de jeux de construction et surtout de jeux de rôle basés sur la *fantasy*, de la science-fiction, des nouvelles technologies, l'univers d'Internet, l'animation japonaise et le manga entre autres. Les modes d'expression de ces groupes diffèrent très fortement, et ils sont souvent vus comme étant des univers distincts. Pourtant, les mêmes personnes appartiennent successivement à plusieurs groupes, et l'on y retrouve souvent les mêmes individus. Malgré cela, il n'y a pas de terme spécifique désignant l'ensemble.

J'ai donc voulu comprendre : qu'est-ce qui fonde ces « milieux *underground* », quel est le point commun entre ces groupes et qu'est-ce qui mène à y participer ? Autrement dit, ce qui

fonde leur spécificité.

Il ne s'agit pas exactement d'un phénomène isolé, car dans son aspect le plus populaire, à savoir à travers les événements organisés chaque année autour de ces « cultures *geek* et *otaku* », de nombreux amateurs se joignent à ces pratiques. Ainsi, si mon observation porte sur le « noyau dur » de ces tendances, des événements comme la *Japan Expo*<sup>1</sup>, laquelle a réuni l'an passé près de 200 000 personnes, font partie intégrante de mon observation. Mais je centre mon observation sur les groupes, notamment parisiens, les plus impliqués au sein de cette tendance qui se dessine beaucoup plus largement. J'entends parler ici de ceux qui s'impliquent à l'année dans l'organisation et la participation à ce genre d'événements ainsi qu'à faire vivre au quotidien les forums et groupes humains dont il est question, c'est-à-dire ceux qui ne se contentent pas d'assister aux grands événements ou d'aimer manga et comics mais contribuent régulièrement à la vie de ces groupes et au renouvellement de ces pratiques. Non pas ceux qui assistent, observent, sont spectateurs distants, mais ceux qui les vivent et y participent. Ceux-là sont à la fois spectateurs et producteurs.

---

<sup>1</sup> convention très populaire en France qui a lieu annuellement début juillet sur le thème de la culture japonaise, du manga, de l'animation japonaise, de la culture japonaise traditionnelle et populaire contemporaine. Depuis 3 ans, elle inclut le *ComicCon* en son sein, convention centrée autour de la culture de la bande dessinée et de la fiction nord-américaine

## Section 2 : Rôleplay

Après plusieurs années de fréquentation, et plusieurs mois d'observations et d'analyse, il m'est apparu que ce que ces groupes partageaient n'était pas un mode particulier de consommation. Ces groupes partagent des éléments *otaku*, mais aussi *geek* ou rôlistes. Mais ils ne se contentent pas de consommer, ni même de créer. Là où ils diffèrent très nettement d'autres groupes, c'est dans leur manière de vivre intensément leur passion pour ces univers. Au point de s'y incarner physiquement.

*Japan Expo*, *Tokyo Decadence*, *Geek Faeries*, *Trolls & Légendes*, marches et événements médiévaux ... Lors de ces événements, rares sont ceux qui ne sont pas costumés, au point qu'un contact que je devais rencontrer lors de la *Japan Expo* a tenu à me préciser dans un message « tu me reconnaîtras facilement, je ne serai pas costumé ». Le costume n'est pas un simple jeu : on crée son costume, on l'améliore, on incarne son personnage. Le costume n'est pas nécessairement masqué, mais il implique une attitude, un rapport aux autres. Au point qu'on peut reprocher à quelqu'un de ne pas être crédible dans son costume, d'avoir un mauvais rôleplay.

Le terme « rôleplay » est fréquemment employé dans ces groupes. Pourtant le sens diffère légèrement du terme anglophone : il ne s'agit pas exactement d'incarner un personnage dans un jeu de rôle, pas plus que d'un jeu de rôle tel qu'il peut apparaître sur scène ou en thérapie psychologique. Dans un ensemble de messages, un contact mettait systématiquement un accent circonflexe sur le mot, et selon l'usage plus souple des courriels, n'employait d'italique pour aucun des emprunts linguistiques qu'elle employait. J'ai donc conservé cette orthographe pour désigner la pratique particulière dont je ferai état dans cette analyse.

Le rôleplay se pratique en groupe, qu'il soit à l'origine d'un événement ou y prenne place. D'où l'inscription de cette pratique dans des groupes. La circulation entre les groupes en question s'explique simplement par le fait qu'à travers une même pratique, les individus passent d'un « univers » à l'autre à travers toute une variété de personnages auxquels chacun s'attache à des degrés divers.

Concernant le vocabulaire employé, il est également essentiel de souligner que le rôleplay implique un costume et non un déguisement – ce dernier terme étant considéré comme gravement insultant dans l'intégralité des groupes avec lesquels j'ai été en contact. D'après le TLFi<sup>1</sup>, le déguisement est l'«Action de (se) vêtir de manière à (se) rendre méconnaissable ; résultat de cette action ». L'emploi métaphorique ou figuré tend à être péjoratif et prend le sens de « dissimulation ou tromperie » employé à propos d'un aspect de la personnalité ou d'une chose abstraite. Dans ce dernier cas, le mot signifie même « action de dénaturer, de falsifier, de simuler ». A propos d'un costume, l'emploi est attesté comme potentiellement ironique, signifiant alors « vêtement bizarre, inadapté à la situation présente et qui produit un effet comique, enlaidit ». J'ai posé à mes contacts (via Facebook) la question de la distinction entre ces deux termes selon eux. Le terme « déguisement » implique « quelque chose de brouillon, où on décèle les artifices » pour Miss Longueville Vaporiste, un « truc cheap acheté pour s'amuser » selon Annabel Mayawel. Il semble donc que ceux qui pratiquent le rôleplay ne soient pas là pour s'amuser, malgré la dimension parodique omniprésente.

Toujours selon le TLFi<sup>2</sup>, « Costume », lui vient de coutume, « ensemble des caractéristiques d'une époque, d'un groupe social, d'un genre, le plus souvent perceptibles ou relatives à l'aspect. Par métonymie, le terme a pris le sens de « reproduction de ces caractéristiques, en particulier de celles qui concernent la manière d'être habillé ». Le sens s'est ensuite peu à peu atténué jusqu'à ne plus désigner que la manière d'être habillé. Se costumer revient donc à être soi-même, et se rapporte aux caractéristiques d'un groupe social. Pour les intervenants que j'ai interrogés, le terme implique également, a contrario de « déguiser » l'idée d'un costume de bonne facture, de bonne qualité sur lequel on a passé du temps, qui renvoie à « un personnage ayant un background complexe » pour Miss Longueville Vaporiste. La coutume à l'origine du costume a donc laissé place au « background », qui inscrit le personnage dans un univers en particulier. Il y a donc une échelle de valeur dans le rôleplay, indexée sur une « authenticité » (le mot est revenu à de nombreuses reprises au cours de mes entretiens), laquelle semble s'inscrire dans cette notion de « background » du personnage, de ce qui est perçu comme du temps passé, des efforts et l'originalité du

---

<sup>1</sup> Déguisement (n.d) dans Trésor de la Langue Française informatisé, extrait de : <http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=1938564825;>

<sup>2</sup> Costume (n.d) dans Trésor de la Langue Française informatisé, extrait de : <http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=1938564825;>

personnage, notions qui peuvent sembler floues. On appelle à l'originalité tout en ayant des normes très strictes concernant le « respect des univers » auxquels on prétend se rattacher. Ici encore, il y a une mise en tension entre des notions contraires sur laquelle repose le fonctionnement du rôleplay.

Dans les communautés *underground* étudiées, le rôleplay joue un rôle central : on crée un costume, un personnage, on s'adapte à l'univers dans lequel on évolue tout en adaptant cet univers à soi-même et à ce qu'on veut en faire. Par exemple, bien souvent, une personne aimant jouer un personnage d'elfe dans un univers *medfan* sera prié d'avoir un costume *steampunk*<sup>1</sup> en événement *steampunk*, mais il créera un personnage d'elfe *steampunk* (que les puristes du genre considéreront comme absolument déplacé). Le rôleplay laisse place à toutes sortes d'interprétations, et il est au cœur d'oppositions entre puristes d'un univers (qui ne considèrent que les œuvres fondatrices comme références) et l'imagination des autres. Cette tension entre dans de nombreux conflits et participe d'une remise en question permanente de ce qui est joué. L'importance du rôleplay est démontrée même en l'absence de costume. Ainsi Lily me raconte, lors d'une soirée non costumée dans un bar « *geek* », quelques temps après le Steamtour Paris (événement *steampunk* estival mis en place par la *Steam Rocket*<sup>2</sup>, issue du groupe *steampunk.fr*) « en ce moment, notre grand délire, c'est le “steamdétour”, on fait une soirée, mais habillés en *moldus*<sup>3</sup>, et les gens comprennent encore moins ce qui se passe ! ». Il y a dans ce jeu l'idée d'une différence fondamentale, comme celle qui distingue sorciers et non-sorciers dans l'œuvre de J.K. Rowling. Cette distinction d'avec la masse est exprimée par le costume lorsqu'il est présent, mais qui existe indépendamment de lui. Le rôleplay ne se limite donc pas au costume, mais l'inclut comme une de ses composantes. Le costume est autant révélateur du sentiment de décalage avec le monde qui entoure le groupe que l'expression d'une créativité, un procédé de mise à distance du réel et le véhicule d'une exploration de soi à

---

<sup>1</sup> Le *steampunk* est à l'origine un genre littéraire. Le terme se réfère aujourd'hui à toute forme de rétrofuturisme XIXème, c'est-à-dire à un imaginaire futuriste basé sur les technologies existantes entre le début de l'industrialisation (machine à vapeur, premiers moteurs, rouages d'horlogerie) et le début du XXème siècle (Première Guerre Mondiale généralement)

<sup>2</sup> Les amateurs de *Pokemon* auront reconnu un jeu de mot avec la *Team Rocket*, le charismatique groupe de voleurs de pokemons, attaquant systématiquement le personnage principal de la série afin de lui voler Pikachu. Ils perdent toujours lamentablement à la fin de chaque épisode

<sup>3</sup> Référence aux humains non dotés de pouvoirs de sorciers, terme issu de la traduction française de la saga Harry Potter :

Rowling, J.K. (1998-2007) *Harry Potter*, (JF. Ménard Trad.) Paris, France : Gallimard (ouvrages originaux publiés entre 1997 et 2007 à Londres, Royaume-Uni : Bloomsbury)

travers le devenir.

De manière temporaire, je définis le rôleplay comme le fait d'incarner de manière visible un personnage issu d'un univers imaginaire (créé ou repris d'une œuvre particulière) en interaction avec d'autres personnes en situation de rôleplay, dans un espace renvoyant symboliquement à un univers de référence.

Le rôleplay implique donc un univers imaginaire, un groupe de personnes le pratiquant et un costume tel que je le définirai plus loin.

Avatar de Clara dans les « milieux alternatifs » où cette enquête a été menée, je suis Tisha, Tisha Gozen, Tisha la guerrière comme on m'appelle parfois. Ma voix interviendra, comme une voix autre, à travers le texte. Car l'analyse ne suffit pas toujours. En tant que témoin, c'est non dans l'analyse mais dans le ressenti, l'association libre, l'impression fugace que se créera un sens nouveau, une alternative, une précision ou que se brouillera tout ce que l'analyse croyait avoir clarifié.

Partant de là, vous allez pouvoir commencer à vous perdre ! Cette étude se présente non pas comme une étude linéaire, partant d'une observation pour en arriver à une conclusion. Elle s'offre à vous plutôt comme un dédale, un rhizome dont la ligne directrice est le rôleplay. Lecteur ! vous voilà vous-même au cœur de l'espace que je tente de vous présenter. Vous pourrez y choisir différentes directions, différents cheminements, parfois contradictoires, parfois complémentaires, toujours inter-reliés. Le but ici est de constituer une représentation en mouvement, une image aussi vivante que possible des innombrables enjeux du rôleplay ; comme du dessin de modèle vivant, il vise dans une série d'esquisses à reproduire une forme dynamique et expressive, analysant au passage volumes et lumière. L'objectif est de comprendre le rôleplay pour ce qu'il est, comment il agit pour ceux qui le pratiquent, ce et ceux qu'il mobilise, dans la mesure du possible et à travers les directions divergentes et chaotiques qu'il prend.

Puisque vous êtes à présent plongé au cœur de ce mouvement, vous allez pouvoir, à la manière des « livres dont vous êtes le héros », y tracer votre propre route, guidée par une narration qui vous mettra en situation, mais également par les voix de l'analyse et celle d'un

avatar. Le premier choix qui s'offre à vous, c'est celui d'explorer chacun des éléments de la définition du rôleplay.

Pour commencer par l'idée « d'incarner », **rendez-vous section 23**

Pour vous intéresser à l'aspect visuel et visible, **rendez-vous section 13**

Si vous souhaitez comprendre ce qu'est un « personnage », **rendez-vous section 11**

Si vous souhaitez comprendre de quelle sorte d'univers imaginaire il est question, **rendez-vous section 3**

Si c'est l'interaction avec d'autres rôleplayistes qui vous intrigue, **rendez-vous section 8**

Enfin, pour comprendre l'idée « d'espace symboliquement imaginaire », **rendez-vous section 16**

---

### **Fin : sortie de l'espace du texte :**

Lorsque, voyageur fatigué, vous vous serez par trop perdu dans les dédales de cette pensée, lorsque par hasard, croyant arriver à la fin, vous retournerez au tout début, ne désespérez pas. Nietzsche vous mènera à une conclusion.

*Chantant et dansant, l'homme se manifeste comme membre d'une communauté supérieure : il a désappris de marcher et de parler, et est sur le point de s'envoler à travers les airs en dansant. [...] La voix de l'homme elle aussi résonne comme quelque chose de surnaturel : il se sent Dieu ; maintenant son allure est aussi noble et pleine d'extase que celle des dieux qu'il a vus dans ses rêves. L'homme n'est plus artiste, il est devenu œuvre d'art<sup>1</sup>*

*Nietzsche, (1872)*

---

<sup>1</sup> Nietzsche F. (1989) *Naissance de la tragédie*. (A. Kremer trad.) Paris, France : Folio (ouvrage original publié en 1872 à Leipzig, Saxe)





### Section 3 : Panorama à la *Japan Expo*

Ça y est, vous y voilà. Vous avez survécu à 2 heures de métro et de RER (train de banlieue), cuisant à l'étuvée dans votre costume. Au début vous étiez relativement seule, dans le petit matin, accoutré en japonaise. Puis, aux grandes intersections du train, d'autres vous ont rejoint : des gobelins, des personnages d'animes que vous connaissez, d'autres qui vous sont totalement inconnus mais dont les attributs caractéristiques des mangas, grosses épées et compagnie vous semblent familiers tout de même. Vous avez fendu la marée humaine malgré votre agoraphobie relativement prononcée, avez suivi les panneaux et les grands cris dans les haut-parleurs, avez pris la cinquième file à gauche, celle réservée au non-VIP munis de billets 3 ou 4 jours, avez littéralement marché des kilomètres dans un immense hangar où des barrières métalliques disposées en zigzags permettaient de fluidifier la foule, avez montré patte blanche devant les immenses stands réservés à la vérification des billets (les vôtres ont été achetés sur Internet il y a plus de 3 semaines), avez reçu 25 textos d'amis vous demandant à quelle heure vous arriviez, dans quelle section vous vous trouviez. Vous vous êtes arrêtée un instant dans l'immense hall d'entrée, le temps de ranger vos billets tamponnés et d'observer les costumes les plus travaillés, en séance photos dans ce même hall. Vous avez pris une grande inspiration, réprimé quelques spasmes d'aversion de la foule mêlée d'excitation et êtes entrée. Vous avez le plan de la *Japan Expo* dans une main, votre cellulaire dans l'autre, et vos souvenirs des lieux entre les deux pour vous y retrouver. Votre première quête, c'est de rejoindre des amis, photographes pour une association de *cosplay*<sup>1</sup>, à l'autre bout du Parc des Expositions de Villepinte, en évitant que trop de photographes ne vous arrêtent en chemin (oui, c'est flatteur, mais on aura le temps pour ça une fois retrouvé le reste de la compagnie). C'est le premier jour, vous êtes donc, selon votre tradition personnelle habillée à la japonaise, d'un kimono d'été (yukata). Vous avez, bien entendu, 3 autres tenues complètes de prévu, une par jour d'exposition : japonaise aujourd'hui, demain en medfan, après-demain en *steampunk*, le dernier jour ... euh, on improvisera.

---

<sup>1</sup> Contraction japonaise de l'anglais *costume Player*, fait de se costumer en personnage issu d'une œuvre (manga, BD, jeu vidéo, film, série, anime, etc.) pour un événement. Au Québec, c'est le terme « mascarade » qui a été retenu aux événements de culture fan tels que le ComicCon ou l'Otakuthon.

C'est parti pour une traversée des stands, des styles et des univers !



Le groupe steampunk.fr au ComicCon/Japan Expo 2012. Crédit photo Phylida Dolohov

Si définir clairement ces « milieux » fait partie des buts de ma recherche, il est toutefois nécessaire de donner sur eux un premier regard, afin de comprendre ce sur quoi je me penche. Il s'agit essentiellement de groupes urbains, issues de classes aisées ou moyennes, généralement jeunes, partageant un goût pour les univers dits *geek* et *otaku* (soit une culture relativement jeune développée autour des nouvelles technologies, de la culture Internet et de la culture populaire japonaise), mais aussi les cultures issues du punk (*cyberpunk*, *steampunk*), rôliste (participants aux jeux de rôle, qu'il soit papier, Grandeur Nature ou en ligne), gothique et d'autres formes d'expression. Ce sont des personnes qui se regroupent et organisent leurs rencontres à la fois sur Internet et dans le monde non-numérique (le terme employé couramment est « IRL », In Real Life), que ce soit en groupes informels ou lors d'événements axés autour des cultures auxquelles ils se réfèrent. Une très grande partie de leur expression est axée autour du costume qu'ils portent, en particulier lors d'événements : ils se costumant de

manière visible : il est fréquent d'entendre des remarques telles que « Mais ce n'est pas Halloween / Mardi Gras ! » lorsqu'ils passent, vêtus d'oreilles pointues, de crocs de vampire, de vêtements victoriens, de corsets, armés d'épées en mousse ... Ce n'est pourtant pas uniquement par goût de la provocation comme nous allons le voir.

Au final, que font-ils ? Essentiellement, ils se réunissent, costumés de telle ou telle manière, échangent indéfiniment sur les méthodes de couture ou de confection de costume, leurs trouvailles et leurs projets de costume et de personnage ; ils prennent des photos, font des spectacles de danse tribale, de cracheurs de feu, de combats d'épée médiévale ou de *shibari* (*bondage* japonais). Ils se mettent en scène, se regardent, jouent et se costument. Ils se retrouvent en convention, pour aller à une exposition ou un pique-nique. Ils écument les antiquaires et passent des heures interminables à fabriquer un élément de costume. Ils écoutent du métal et des musiques médiévales et sont de très grands consommateurs de culture sous toutes ses formes : livres, expositions, documentaires, photographie, cinéma ... ils sont à l'affût de tout media référant à leur objet de passion. Ils cherchent souvent à se démarquer, aiment les créations « décalées », parodiques, disent se méfier du premier degré. Les univers sombres, un peu macabres (« à la Tim Burton »), les contes et la fantaisie, l'ésotérisme, le paganisme leur plaisent également énormément.

Les groupes dont il est question ici gravitent autour de lieux tant physiques (boutiques, bars, parcs ou lieux urbains de rassemblement privilégiés par chacun) qu'en ligne (*image boards*, forum, sites web, et surtout le réseau social Facebook). Les principaux groupes qui fondent ces « milieux » sont en constant mouvement, se mêlent par bien des aspects et les distinguer est une tâche hautement subjective (chaque groupe, voire chaque individu plaçant les limites à un endroit différent, selon les critères de partage). Cette typologie est purement indicative car une très grande majorité des personnes présentes dans ces cultures mêlent plusieurs styles et appartiennent à plusieurs groupes simultanément.

Il m'est apparu que ces groupes s'inspiraient de mouvements parfois anciens culturellement, mais qu'un dynamisme spécifique s'y trouvait, et se couplait à une tendance à brouiller tous les codes, et toutes les limites sur lesquelles reposent les définitions que ces communautés donnent d'elles-mêmes. Tout se passe comme si chacun ressentait constamment le besoin de redéfinir sa pratique tout en brouillant les limites de sa propre définition.

Ces « cultures » (une fois encore, c'est un terme qu'ils utilisent pour se qualifier) restent en effet essentiellement visuelles. Si les inspirations sont de nature très diverses et mêlées, le mode d'expression premier, celui qui saute littéralement aux yeux, qui peut choquer, qui identifie, c'est une incarnation visuelle. C'est donc essentiellement à partir de cet élément que j'ai pu esquisser un rapide tableau des principaux univers de référence. Bien que mon étude mette en lumière les zones limitrophes entre ces éléments, il me semble nécessaire de donner au moins un aperçu des mondes desquels s'inspirent ces communautés. Voici donc une description succincte d'un premier découpage assez grossier mais qui donne une idée plus claire des univers de référence dont il est question :

Steampunk<sup>1</sup> : groupe se référant essentiellement au 19<sup>ème</sup> siècle sous la forme de l'uchronie, c'est-à-dire d'utopie anachronique, imaginant les XX et XXI<sup>ème</sup> siècles tel qu'ils étaient rêvés XIX<sup>ème</sup> et début XX<sup>ème</sup>. Les machines volantes, les mécanismes d'horlogerie, les corsets, le cuir, les cyborgs mécaniques et les machines à vapeur peuplent donc cet imaginaire.

Médfan : ou médiéval fantastique. Issu de l'imaginaire médiéval, mais mêlé d'éléments fantastiques, reposant sur l'imaginaire *fantasy* des œuvres de Tolkein<sup>2</sup>, des jeux de rôle en particulier Donjon & Dragon, de MMORPG (*Massive Multiplayer Online RolePlaying Game*, soit « jeu de rôle massivement multijoueur en ligne ») tels que World of Warcraft. Cet univers peuplé d'elfes, de trolls, d'orques, de paladins, guerriers et barbares a ses pratiques propres telles que le GN (jeu de rôle grandeur nature où les participants se battent avec des armes médiévales en mousse dure). Les costumes sont inspirés de l'époque médiévale mais plus héroïques-fantaisie, incluant notamment des éléments d'armure de cuir.

Reconstitution médiévale : Bien que se basant sur une volonté de reconstitution historique extrêmement documentée, donc appuyée sur les faits historiques plutôt que sur l'imagination et la création de nouveaux codes, diminuant sa dimension carnavalesque, certaines branches impliquent la création de personnages, dotés d'une histoire personnelle (d'un « *background* »). La reconstitution historique me semble donc dans cette mesure relever du rôleplay.

Fetish : Marquée surtout par l'événementiel (nuit élastiques et nuit de Démonia par

---

<sup>1</sup> Barillier, E. (2010) *Steampunk* / Lyon, France : Les moutons électriques.

<sup>2</sup> Notamment : Tolkien J. R. R. (1972-1973). *Le Seigneur des Anneaux*. Paris, France : Christian Bourgeois (F. Ledoux trad.) (ouvrages originaux publiés entre 1954 et 1955).

exemple), l'univers *fetish* est inspiré de la culture BDSM (*Bondage*, Discipline, Sado-Masochisme), mais accentue l'aspect spectaculaire des costumes. Il ne s'agit toutefois pas exactement de la même scène, par exemple dans la mesure où les boutiques *fetish* proposent assez peu de *sextoys* et sont essentiellement tournées vers l'aspect vestimentaire. Mais c'est une scène globalement plus âgée et plus ancienne, qui se renouvelle aujourd'hui essentiellement via le *Fetish Japan*, avec qui elle partage de nombreuses pratiques, en particulier le *shibari* (*bondage* japonais), mais aussi via le *cyber* et le gothique dont il partage certaines tendances esthétiques.

*Fetish Japan* : *Fetish* visuel basé sur les codes inspirés du manga et de la scène *Harajuku*, du *visualkei* et de la scène gay française, s'inspirant notamment des *Yaoi*, *Yuri* et *Hentai* manga (bande dessinée japonaise à contenu sexuel relativement explicite). L'androgynie, l'exubérance des costumes, les couleurs vives sont de mise. Cette scène s'est en particulier développée autour d'événements tels que la *Tokyo Decadence*, et incarne ce que certains nomment le « *darkJapan* » par opposition au « *cool Japan* ».

Visu, harajuku & cyber colora/cyber goth: scène du «cool Japan», colorée, inspirée des modes de la culture contemporaine japonaise, des groupes de musique *visualkei* (qui comme le nom l'indique sont plus visuels que musicaux, par exemple Malice Mizer), de *cyber coloré* où dominant des tons de rose, jaune, violet, bleu, des couleurs acidulées, la superposition des couches de vêtements

Goth : regroupant des inspirations aussi diverses que le *batcave*, vampire, victorien, edwardien et encore d'autres styles, la scène gothique est une scène relativement ancienne. Toutefois, elle a été fortement rénovée ces dernières années, que ce soit par son interprétation par la scène japonaise<sup>1</sup> en *goth loli* et *sweetloli* par exemple par la scène 19<sup>ème</sup> en contact étroit avec le mouvement *steampunk* (victorien et edwardien en particulier), ou l'imaginaire vampire, fortement ravivé par une production culturelle tant occidentale que japonaise.

*Tribal et tribal-fusion* : Parfois considéré comme une sous-catégorie du gothique, le style tribal s'inspire d'une esthétique « primitive », en lien avec le pagan et/ou la wicca : bijoux en os et en métal non-précieux, modifications corporelles telles que *piercings* et tatouages, références à des cultures en particulier africaines, moyen-orientales, visigoth,

---

<sup>1</sup> Godoy, T. (2009) *Japanese Gothic*. New York : Universe.

égyptiennes et amérindiennes sont leurs marques esthétiques. Le tribal s'apparente au multiculturalisme mais met l'accent sur l'aspect primitif des esthétiques considérées. Le tribal se retrouve beaucoup dans la danse (inspiré des danses orientales, tziganes et indiennes) et la musique. Lorsqu'il se mélange à des esthétiques contemporaines, futuristes ou gothiques tout en restant axé sur l'aspect « primitif », on parle souvent de tribal-fusion. Le costume de Leia dans *Star Wars*<sup>1</sup> peut par exemple être considéré comme un exemple de tribal, dans un primitif purement imaginaire.

Cyber post-apo & punk divers : Inspirés de l'univers de Tron<sup>2</sup>, Gunnm, et divers types de fiction post-apocalyptiques, repris avec humour dans des séries telle que *Le Visiteur du futur*<sup>3</sup>, le post-apo affiche une vision sombre d'un futur imaginaire de ruine, reprenant ainsi le « no futur » des punks.

Inclassables : les *geeks*, qui affichent simplement leur affiliation à ces univers, les « métalleux », sortes de prototype à cheveux longs et *rangers* (hommes) ... Ce sont en quelque sorte les vêtements « en civil » (c'est-à-dire des vêtements portés dans un contexte social « normal », hors des conventions et rencontres qui permettent un costume plus extravagant) qu'arborent ceux qui appartiennent à ces univers en dehors des conventions et événements particuliers pour marquer toutefois leur appartenance à ce monde.

Ceci dit, pourquoi chercher à classer le chaos ? Pour l'appréhender, classer, savoir où l'on va, de quoi on parle ? Ça rassure ? La question étant : est-ce que la classification vient de quelque part, est-ce que les divers univers ont vraiment une origine claire et distincte ? Il semble que tout cela se mêle fondamentalement, non pas comme un mouvement second, des formes pures qui se souillent et se contaminent au contact les unes des autres ; mais au contraire des formes indéterminées, fondamentalement mêlées, aux origines et influences indiscernables. Ce sont des imaginaires, des projections, par nature protéiforme. On peut y discerner des sous-cultures, des mouvements littéraires, des matériaux universitaires et historiques, des cultures du jeu (de rôle en particulier), on peut distinguer de grands

---

<sup>1</sup> Kurtz G., Lucas G. et McCallum R. (Producteurs) & Lucas G. (Réalisateur). (1977). *Star Wars: Episode IV – A New Hope* [film]. Californie : 20th Century Fox.

<sup>2</sup> Kushner D. (Producteur) & Lisberger S. (Réalisateur). (1982). *Tron* [film]. Californie : Walt Disney Pictures

<sup>3</sup> Descraques F. (Auteur et Réalisateur). (2009-2012). *Le Visiteur du futur* [websérie]. Descraques F. puis Ankama (Producteurs). Paris, France : Frenchnerd puis Frenchnerd et Ankama

mouvements. Mais il n'y a pas de séparations définitives, pas de classification réelle, seulement des influences réciproques d'imaginaires. Donc s'il faut donner un aperçu, il faut d'ores et déjà établir que la classification est insuffisante, partielle, problématique. Ce premier mouvement est à la fois juste et faux. Tout n'est que mélange, et la forme qui se veut la plus pure développe sa propre expression, sa propre subdivision, ses propres sous-catégories.

Cette première classification reste problématique, insuffisante donc.

Vous pouvez l'aborder à travers l'idée de code, de grammaire ; en étudier les éléments les plus petits et la manière dont ils se combinent à la manière. Dans ce cas, **rendez-vous section 10** Si la Japan Expo vous paraît tout simplement trop grande comme événement et un peu étouffante pour commencer à explorer, rendez-vous dans un endroit plus calme, **par exemple section 9**

Si l'idée de chaos vous plaît, **rendez-vous section 6**

Pour explorer la culture otaku qui a donné naissance au *cosplay*, **rendez-vous section 5**

Pour, au contraire, prendre du recul et essayer de comprendre la forme globale de ce sujet si complexe à appréhender que sont ces « milieux alternatifs » qui se mêlent les uns aux autres, **rendez-vous section 17**

---

## Section 4 : Limite du devenir

Vous voilà encore à une soirée. Depuis quelques jours déjà, tout le monde est en ébullition, les statuts Facebook rivalisent d'enthousiasme, de projets de costume. Chacun a mis en avant son petit plus, et ce fut la surenchère des préparatifs, des accessoires, des organisations pour venir en covoiturage depuis Dijon et loger une dizaine de Bretons chez les Parisiens. Vous, vous n'avez pas eu le temps ces jours-ci. Vous y voilà tout de même. Et, encore et toujours, c'est à qui aura la plus belle robe, le plus beau haut-de-forme, la customisation la plus « fait main ». Toujours des bras mécaniques, des corsets de cuir, des armes et des cannes qui s'allument et font du bruit, des *jetpacks* de bric et de broc. Aux murs les toiles d'Unetelle, les photos de Machine. Tout cela est d'une grande beauté, et en même temps, reconstruit encore et encore le même univers. Vivons tous en Uchronie ! Et après ? Après on parle encore des photos de Trucmuche, de l'Art, et on reprend du vin en s'exclamant sur les costumes. Il vous semble soudain que cela tourne en rond, ne mène nulle part. Toute cette créativité, certes fastueuse, que dit-elle de nouveau ? Fuyons le monde, vivons entre nous dans un univers parallèle à celui des autres humains, et faisons la même chose qu'eux ! Vous pourriez aussi faire de beaux costumes, créer un personnage super, démontrer à tous vos talents en arts martiaux puisque vous n'en avez pas en couture, et puis après ? Les favoris montent et descendent l'échelle de l'admiration collective, les idoles de papier se font déjà brûler par de nouveaux arrivants ...

*Vanitas vanitatum omnia vanitas*





Le massacre de la Saint-Barthélemy, crédit Phylida Dolohov, avec divers membres de steampunk.fr

Dans de nombreuses communautés, j'ai pu observer une limitation du devenir que pouvait générer le rôleplay. Lorsque le groupe se fige autour d'une définition particulière des codes qu'elle met en performance, définit des leaders, il y a un risque que la communauté « tourne en rond ». A ce moment, le rhizome<sup>1</sup> redevient racine, le corps sans organes reprend une structure d'organisme, de machine organisée. Le rôleplay peut donc permettre une forme particulière d'un devenir individuel et collectif dans le cadre d'une démultiplication des identités, mais à condition qu'il reste multiple, se réinvente à chaque performance. Le jeu vidéo, par exemple, permet d'incarner un personnage particulier préétabli par les codes du jeu. De même, le jeu de rôle grandeur nature fait incarner au joueur un personnage. Mais, dans ce cas, il y a un maître de jeu, ou une série de possibilités, en nombre limité, que commande la machine. A l'inverse, le rôleplay qui se situe à la rencontre du gaming et de la théâtralité permet des possibilités infinies tant qu'elle ne se fige pas. La performance est essentielle dans la mesure où elle donne vie aux codes, les crée, les reforme à chaque rencontre avec le personnage. Il n'existe d'elfe, d'univers medfan ou *steampunk* que dans la mesure où ils sont

<sup>1</sup> Deleuze, G. et Guattari, F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie : Mille Plateaux*. Paris, France : Editions de minuit.

vécus à travers les œuvres de référence et la performance du rôleplay. Si la volonté de certains de « purifier » les codes (les puristes qui opposent par exemple le « vrai » *steampunk* et ses transformations ultérieures à telle ou telle œuvre) est une tendance omniprésente et nécessaire (car, comme Deleuze et Guattari le soulignent dans *Mille plateaux*<sup>1</sup>, il est nécessaire dans un corps sans organe qu'il y ait une tension constante vers la reformation d'un organisme), lorsque ces tendances deviennent dominantes, le corps se fige, s'organise, et le rhizome redevient arbre.

Face à cette tendance, les conflits au sein de la communauté ont une double valeur de destruction et de libération. De très nombreux conflits divisent chacune de ces communautés. Il ne s'agit pas des oppositions entre les communautés ou entre certains éléments de la communauté que sous-tendent les codes (comme nous l'avons vu, les chaotiques contre les ordres par exemple) mais de conflits entre les individus d'une communauté, hors des codes et du rôleplay, mais généralement liés à des divergences de représentation de ce que doit être le rôleplay.

En effet, la limite de ce système se situe en réalité non pas dans l'échec possible d'un individu (rupture du rôleplay) mais dans la forme que peut prendre l'ensemble du système. En effet, si à première vue cette pratique permet une déterritorialisation et présente tous les aspects d'un devenir possible, elle peut en réalité se muer en un système, un organisme pur fonctionnant sur sa propre instabilité.

#### Le mouvement perpétuel comme anti-devenir

Lorsque la déterritorialisation devient systématique, il n'est plus possible de devenir : le moi n'a pas le temps de se positionner sur une forme ou une autre suffisamment longtemps pour donner un sens, une légitimité au devenir. Le rôleplay se stabilise alors comme une sorte de mouvement perpétuel, une machine figée sur son propre cycle. Cela s'exprime par des conflits dans le groupe, ou un attachement à faire toujours autre, à changer sans cesse et à mépriser toute forme susceptible de se développer en profondeur. L'enjeu devient alors le spectacle, l'aspect visuel pour lui-même, le changement en soi. Ce peut être un devenir, une identité : le devenir-caméléon. Mais lorsque le devenir-caméléon s'applique à l'ensemble du groupe, des luttes de pouvoir se dessinent où certains individus s'octroient l'autorité de

---

<sup>1</sup> Deleuze, G. et Guattari, F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie : Mille plateaux*. Paris, France : Editions de minuit.

dénigrer toute forme non changeante. Faisant de l'absence de règles une règle absolue, ils font disparaître le rhizome : il y a polarisation, restructuration des individus. La liberté ne peut être un système imposé sous peine d'exclusion car elle perd alors sa valeur libératrice et constructrice.

C'est précisément ce danger qui guette de nombreuses communautés *underground* et explique peut-être que, malgré une unité de pratique, elles soient incapables de se considérer comme une seule et unique entité : chaque reterritorialisation entraîne une, voire plusieurs scissions, et chaque groupe ainsi formé devient une sous-unité douée de ses propres règles, ses propres tabous et ses propres anti-règles. La liberté pour l'individu est alors non plus au sein de la communauté mais la liberté de passer d'une communauté à une autre. Ce faisant, il continue d'explorer son moi divisé, son être moléculaire et schizophrène jusqu'à se stabiliser sous un ensemble de formes jusqu'à la découverte d'une prochaine ligne de fuite.

Tout ce qui est faux, prenez-le pour sa part de vérité, pour ce qu'il exprime de fondamentalement vrai dans le monde. Tout ce qui est vrai, voyez-y un mensonge, une absurdité, une négation, totale et absolue de l'être humain. La vérité fractionne, dissèque, organise, rigidifie, prend une minuscule partie et la confond avec le tout. La vérité est rationnelle, froide, raisonnable, objective. La vérité fait l'un avec le multiple, la vérité fait l'exprimable, le juste, le clair, l'univoque. Pour cela, en cela elle se trompe. Le devenir lui-même lorsqu'il devient seule et unique vérité, se trompe. Inutile d'inverser : si le faux a sa part de juste, ce n'est pas en en faisant le vrai que vous ne serez plus dans l'erreur. Systématiser l'inversion, c'est systématiser quand même. Systématiser, c'est remplacer le vécu par une opération machinale et machinique. On devient une coquille vide, on tourne à plein régime sans jamais aller nulle part. Qu'est-ce qu'il reste à faire alors ? Où commencer, où s'arrêter ?

La seule chose à faire à ce point est de repartir. Retournez au choix premier, reprenez tout à son départ.

---

## Section 5 : Culture fan, type *otaku*

Vous êtes allongé dans l’herbe, à l’ombre. Trolls & Légendes. Il fait un soleil de plomb, et tout le groupe avec lequel vous vous trouvez (des *steamers*-médiéviistes essentiellement) attend le spectacle de la compagnie d’Artémise, les danses de feu et le spectacle qui doit suivre, à base de dragons géants montés sur échasses et de contorsionnistes. Vous les avez vu passer plus tôt, leur monstres de carton-pâte et leurs costumes sont impressionnants ! En attendant, vous essayez de récupérer un peu de votre courte et inconfortable nuit (8 personnes transies de froid dans une tente au milieu d’un campement de 50 amis, des fêtards jusqu’à 5h du matin, et les matinaux qui mettent la tente en mouvement à 6... Heureusement que ça n’a pas lieu souvent ce genre d’événement !). Autour de vous, les conversations vont bon train. A droite, ça discute pour savoir si un troll est gris ou vert. Les participants de la discussion, enflammés, se lancent à la figure des références de Tolkien<sup>1</sup>, de Donjons & Dragons, de fanfictions diverses et même du Donjon de Naheulbeuk<sup>2</sup>. De l’autre côté, des membres d’une compagnie de reconstitution médiévale qui discutent pour savoir s’il est crédible historiquement de porter un sabre pour incarner un pirate du 17<sup>ème</sup> siècle, se jetant à la figure des références historiques. Derrière vous, on parle de Star Wars<sup>3</sup>, et en particulier d’une race d’aliens non présents dans les films mais attestés dans de nombreuses œuvres connexes. Des théologiens ne discuteraient pas avec plus de passion de la limite entre évangiles et textes apocryphes...

---

<sup>1</sup> Tolkien J. R. R. (1972-1973). *Le Seigneur des Anneaux*. Paris, France : Christian Bourgeois (F. Ledoux trad.) (ouvrages originaux publiés entre 1954 et 1955).

<sup>2</sup> Lang J. (Auteur et Réalisateur). (2001-2012). *Le Donjon de Naheulbeuk* [série audio]. Lang J. (Producteur). Paris, France : extrait de <http://www.penofchaos.com>

<sup>3</sup> Kurtz G., Lucas G. et McCallum R. (Producteurs) & Lucas G. (Réalisateur). (1977). *Star Wars: Episode IV – A New Hope* [film]. Californie : 20th Century Fox.



A Trolls & Légendes, où pendant une pause, les dragons se recoiffent. Crédit photo Piel Pierre Levecq

Ces communautés reposent en grande partie sur une forme de culture fan. En effet, les différents « types » dont j'ai fait état s'inspirent beaucoup des « univers » d'œuvres, de jeux, de personnages célèbres (ou en tout cas s'articulent autour d'eux). Mais la manière dont s'exprime cette culture fan est particulière : composée non pas d'une ou même plusieurs œuvres mais d'un réseau d'œuvres, multi-types et plateformes. Bandes dessinées (sous forme européenne, *comics* Nord-Américains ou *manga* asiatiques, essentiellement japonais), jeux de rôle, séries télévisées, films, romans, mais aussi toute sorte de créations annexes, fanfictions, créations vestimentaires, photographies ou films de créateurs appartenant à ces groupes eux-mêmes, ou encore photographies rétro, reconstitution historique ... Tout support imaginaire susceptible d'être rattaché à un « univers » particulier proche de ceux annoncés plus haut fait alors partie des références potentielles. Il est donc difficile de rattacher ces groupes à des cultures fan

classiques<sup>1</sup> dans la mesure où elles sont prises dans des réseaux complexes, où il n'est plus question d'une œuvre ou même d'un ensemble d'œuvres, mais où les références sont vécues comme des « univers de référence » de structure rhizomatique complexe. Et dans ces traitements, les parodies ont une place particulière, à l'image de *Naheulbeuk*<sup>2</sup> ou du *Visiteur du Futur*<sup>3</sup>, parodiant respectivement les univers medfan et post-apocalyptiques, permettant à ceux qui les utilisent de marquer leur statut de connaisseurs de ces univers.

Dans le cadre de mon observation, j'ai eu l'occasion de constater combien ce rapport à la parodie était fondateur dans le rapport qu'entretiennent entre eux les individus entre ces différents groupes. Lors d'une soirée *Japan Fetish* très renommée, la *Tokyo Decadence*, des personnes qui ne se connaissaient pas, appartenant à deux groupes distincts (l'un *Japan Fetish* et l'autre *Steampunk*) ont trouvé immédiatement terrain d'entente en récitant des répliques de parodies *Pokemon*<sup>45</sup> et d'autres films. Ces références humoristiques établissent, non seulement un univers commun, mais également un rapport aux œuvres qui constituent cet univers identique. Tandis qu'une fan-fiction classique prend place directement dans un univers, la fiction parodique met celui-ci à distance tout en lui rendant hommage. Or ce rapport à la parodie se retrouve dans un type particulier de culture fan.

Dans mon travail ethnographique, l'influence de la culture japonaise était omniprésente, sans pour autant être nécessairement explicitement invoquée. En fait, il apparaît que la forme complexe de culture fan que j'ai pu observer correspond aux observations concernant la culture *Otaku*, définie par Ôtsuka Eiji (1989) puis décrite dans ses formes les plus récentes par Hiroki Azuma (2001). *L'otaku* (en japonais オタク – littéralement « votre maison », dans une forme extrêmement polie, manière ironique de faire référence à l'attitude de jeunes japonais

---

<sup>1</sup> Le Guern, Ph. (dir.) (2002) *Les cultes médiatiques : culture fan et œuvres cultes*. Rennes, France : PU Rennes.

<sup>2</sup> Lang J. (Auteur et Réalisateur). (2001-2012). *Le Donjon de Naheulbeuk* [série audio]. Lang J. (Producteur). Paris, France : extrait de <http://www.penofchaos.com>

<sup>3</sup> Descraques F. (Auteur et Réalisateur). (2009-2012). *Le Visiteur du futur* [websérie]. Descraques F. puis Ankama (Producteurs). Paris, France : Frenchnerd puis Frenchnerd et Ankama

<sup>4</sup> Univers créé par Satoshi T., à l'origine jeu vidéo sur Game Boy Color à partir de 1996 au Japon dont le nom vient de la contraction de *pocket Monster*. Le concept fut ensuite décliné en série anime, jeu de cartes, manga, films et téléfilms, sans compter une extraordinaire déclinaison marketing que l'on a surnommée « pokemania »

<sup>5</sup> Plus exactement sur une vidéo bien connue : le point culture pokemon : Breut, A./LinksTheSun (2011) *Point culture : Les pokemons* [webvidéo] extrait de <http://lepointculture.fr/point-culture-sur-les-pokemon-02-02-2011.html>

restant beaucoup chez eux à lire des *manga* et à jouer à des jeux vidéo, dans les années 1980) désigne une personne et non un mode de consommation à l'origine. Eiji montre comment les *otaku* considèrent non pas une œuvre originale (dans son analyse, il étudie les différentes déclinaisons de *Captain Tsubasa*<sup>1</sup>) se décline dans la culture fan *otaku* : la distinction n'est plus faite entre l'œuvre originale et les œuvres de fan, ou les parodies. Les parodies elles-mêmes changent de signification. Dans ce passage, Eiji décrit ici le travail parodique d'adolescentes basées sur *Captain Tsubasa* :

*A parodic work is one that depends on the existence of a strong original work toward which it then holds an ironic, mocking, or parodic stance. However, these girls extracted the Tsubasa "program" from Takahashi Yôichi's Captain Tsubasa and wrote their respective Tsubasa by following the order of this program in their own individual, creative ways. [...] Once the program was in the hands of these girls, the original work itself became merely one possible drama that appeared from within the larger framework of the program. [...] This is a state of affairs that is subtly different from what is called plagiarism or piracy.<sup>2</sup>*

Ainsi, la hiérarchie n'est pas nette entre l'œuvre et ses déclinaisons, qui deviennent elles-mêmes des œuvres, autour de ce que Eiji décrit comme un programme, présent dans l'œuvre originale autant que dans ses déclinaisons « The program called *Tsubasa* was itself hidden in the original written work »<sup>3</sup>. Cette déclinaison autour d'un programme correspond pour Eiji à une notion propre au théâtre Kabuki de monde (*sekai* – 世界 ). Il cite la définition de Hattori Yukio (*Kabuki jiten*) :

---

<sup>1</sup>Manga paru entre 1981 et 1988 au Japon, adapté ensuite en anime entre 1983 et 1986, diffusé en France à partir de 1988 sous le titre *Olive et Tom* racontant l'histoire d'un jeune garçon passionné de football (*soccer*) et devenant progressivement professionnel, notamment rendu célèbre par ses représentations épiques et hyperboliques des actions sur le terrain.

<sup>2</sup> Eiji, O. (2010) *World and variation : the reproduction and consumption of narratives* (M. Steinberg trad.) Lunning, F. édition *Mechademia volume 5 : Fanthropologies*. (pp. 99-117) Minneapolis, Minnesota : Minnesota Press p. 110

<sup>3</sup> *Ibid.*



*A concept that refers to the historical era or events that constitute the background of the work. In fact, this concept includes everything from the name of the characters, the nature of their relations, the basic storyline, the basics aspects and developments that should be dramatized, and so on. While this « world » is mostly founded on the commonly known popular history of Japan, oral tradition and so on, it also contain generic contents developed through the repeated dramatic adaptations and performances in the form of preceding Kabuki and Japanese puppet theatre as well as medieval performing arts, and thus it does not necessarily refer to any established sourcebook or original text.<sup>1</sup>*

Le mot « univers » qu'emploient les différents intervenants avec lesquels je suis entrée en contact semble renvoyer ainsi au « *sekai* » du Kabuki, c'est-à-dire à un ensemble de composantes qui se retrouvent à travers différentes œuvres, en en suivant le « programme » tel que décrit par Eiji. C'est donc dans ce sens que je l'emploierai lorsque je ferai référence à « l'univers *steampunk* » par exemple. Comme nous l'avons vu, dans ces univers, une parodie a une valeur comparable à une œuvre non-humoristique, à partir du moment où elle respecte le programme de l'univers dans lequel elle prend place.

Dans son analyse, *Génération Otaku*<sup>2</sup>, Hiroki Azuma montre l'évolution de ce mode de consommation *otaku*. Petit à petit, pour les « enfants de la postmodernité », l'œuvre disparaît au profit de « simulacres » formés à partir d'une « base de données ». Il observe que de plus en plus de *mangas* n'ont pas une identité propre mais reprennent des éléments visuels, narratifs, des caractères de personnages dans une « base de données » d'éléments dits « *moe* » (du japonais *moeru*, plaire) ou « éléments d'attraction », dont les composantes varient mais dont on peut établir une liste. L'apparition d'une œuvre marquante recompose ainsi ces éléments d'attraction en en ajoutant de nouveaux, d'autres tombent parfois en désuétude. Le partage de narratifs axés autour de ces éléments ainsi que l'organisation sociale et la

---

<sup>1</sup> *Ibid.* p. 111

<sup>2</sup> Azuma, H. (2008) *Génération Otaku : Les enfants de la post-modernité*. (Q. Corinne, trad.). Paris, France : Hachette Littérature. (ouvrage original publié en 2001 à Tokyo, Japon)



consommation de l'*otaku* se font énormément en réseau. Azuma observe cette tendance bien avant les réseaux sociaux, dès les années 90. Les groupes que j'ai observés tendent à fonctionner selon ce principe, dans une certaine mesure. Les jeux de rôle, qui ont également une grande influence sur leur fonctionnement implique aussi une typologie, un certain nombre d'éléments qui permettent de définir un univers ou un autre. Pourtant, la manière dont ces éléments sont négociés, déclinés, créés et recyclés diffère de la description d'Azuma, comme nous le verrons plus loin. Quoi qu'il en soit, selon Azuma, ces éléments de *moe*, comme tous les narratifs post-modernes, ne renvoient plus à un « grand narratif », qu'il soit transcendant ou non. Ainsi, selon lui, les idées développées depuis le siècle des lumières jusqu'au communisme répondent à cette notion de « grand narratif » auquel renvoient les « petits récits ». Après la chute du communisme, ces grandes vérités, ces grandes visions du monde auxquelles renvoyaient les récits n'existent plus. Il n'y a plus que des éléments de *moe*, considérés comme tels et considérés comme tels.

Je ne suis pas vraiment certaine de ça. Plus de grand récit, seulement des éléments épars, des caricatures appréciées comme telles ? Est-ce qu'il n'y a pas là plutôt un autre renversement ? Les caricatures et les formes exagérées telles qu'on les trouve dans ces univers ne seraient appréciées que dans une sorte de jeu de consommation sans fond ?

Ne serait-ce pas plutôt une forme de vérité que l'on cherche en elles ? Des personnages de manga, avec tout ce qu'ils représentent de typologique, telle la jeune collégienne fragile et douce ou le grand guerrier ténébreux au lourd passé qui le ronge, sont-ils des coquilles vides ? La vérité est toujours complexe, subtile, unique ; les caricatures sont par nature fausses : voilà le discours sous-tendu. Mais si, au contraire, les caricatures étaient toujours vraies quelque part ? Que l'*otaku* ne cherchait pas un objet de consommation mais voulait, à travers une identification caricaturale, exagérée, renouer avec quelque chose qui git en lui, inerte ? Est-ce qu'il ne cherche pas à raviver ses affects, à leur présenter quelque chose de très faux, parce qu'aussi un peu vrai quelque part ? Un grand récit, non pas politique ou humaniste, mais un grand récit de lui-même, de cet héroïsme qu'il ne connaîtra jamais, de ce sentimentalisme qu'il ne s'autorise plus exactement (dans la société blasée du post-modernisme, quel idiot irait mourir d'amour ?). Et si en réalité, le « grand narratif » post-moderne était ... Le post-modernisme ? Une société de fourmis, une société de contrôle, cybernétique, une société sans

grandeur qui ne fait plus que rêver après des splendeurs inconnues, une société de *realpolitik*, qui se renforce en rêvant à ce qu'elle n'est pas ? Et dans ce cas, est-ce la renforcer que de consommer à l'infini ces narratifs ? Ou bien les vivre, les incarner, même en imaginaire, à travers le rôleplay, est-ce une manière de lutter, de refuser de se laisser vider complètement de rêves dignes d'autres époques et d'autres univers ?

Il y a dans ces univers caricaturaux, dans ces personnages caricaturaux l'exagération de quelque chose de vrai, que l'on ne peut percevoir réellement qu'à travers l'exagération typologisée. Comme un son, perceptible uniquement parce qu'amplifié au maximum, ces affects ne sont plus accessibles que sous cette forme. Et cette ironie qui caractérise tout, cette parodie permanente, est-elle une sorte de contre-note de ces affects exagérés ou en est-elle garante, force libératrice, exutoire ?

Si le *Visiteur du Futur* et *Naheuleuk* vous ont intrigué et qu'au fond, vous trouvez tout cela assez drôle, **rendez-vous section 7**.

Pour comprendre en quoi ces univers et les narratifs de forme *otaku* (même lorsqu'ils sont issus de la culture populaire américaine donc) mènent à un sentiment du vide, d'appel créateur, **rendez-vous section 26**

Si vous ne comprenez rien à ces imaginaires, **rendez-vous section 3**

---

## Second seuil : comment raconter – la voix narrative et immersive

Vous voilà arrivé dans une contrée perdue, lieu par excellence des errements : vous voilà au royaume des égarés...

Ici rien ne va de soi. Toute chose pose problème. Vous voulez faire une ethnographie : soit, mais comment faire ? Par où commencer ? Peut-on réellement raconter, autrement que par un compte-rendu rébarbatif et inégal l'inquiétante étrangeté de ce que vous avez vécu ? Laisser votre lecteur s'embourber dans des détails inutiles ? Non, il faut qu'il vive l'expérience dans laquelle vous vous êtes plongé, qu'il hésite, qu'il se perde dedans. Que tout cela prenne vie.

Vous voici donc au terme de l'aventure. Vous avez traversé des contrées étranges, survécu à des guerres de clans, aux coulisses du pouvoir et à ses complots et trahisons, avez participé à la liesse populaire, aux couleurs du carnaval. Et là, vous vous retrouvez bêtement posée devant le papier. Bien sûr, vous tentez des analyses, des choses sérieuses, minutieuses, compatibles avec l'idée que vous vous faites d'un texte universitaire. Mais ça ne marche pas.

Alors voilà, dans un croisement entre *Si par une nuit d'hiver un voyageur* ...<sup>1</sup> d'Italo Calvino et un *livre dont vous êtes le héros*, vous vous lancez à la poursuite d'une écriture rythmée par vos rencontres, vos souvenirs, parfois un peu condensé, souvent romancés. Mais au féminin, après tout, le héros dans lequel s'incarne le lecteur est en l'occurrence une héroïne, à la fois Tisha et Clara, personnage et chercheuse. Ou bien encore aucune des deux, la pure juxtaposition d'une conscience et de l'instant présent, d'une corporéité et de différentes amitiés, de connaissances amalgamées tant bien que mal et d'intuitions. Mais revenons-en au terrain puisque c'est de cela qu'il s'agit. Il n'est plus vôtre : c'est à présent celui de votre lectrice, de votre lecteur qui à son tour, prendra forme dans un personnage pour prendre part à

---

<sup>1</sup> Calvino, I (1981) *Si par une nuit d'hiver un voyageur* ... (D. Sallenave et S. Wahl trad.) Paris, France : Seuil (ouvrage original paru en 1979 à Turin, Italie : Einaudi)

la vie grouillante des mondes alternatifs que vous vous proposez d'explorer.

Autre problème qui se pose : avec quelle langue raconter ? le langage parisiano-rôleplayiste de ces milieux ou le langage supposé du lecteur tout aussi supposé ? Dans un souci de rendre le plus fidèlement possible compte de ce que j'ai vécu, parfois par simple manque d'équivalent et pour le plaisir de ce français un peu particulier émaillé d'expressions aux origines diverses, je retiendrai la première option.

### **Premier seuil**

---

## Section 6 : Carnaval ; petite histoire non exhaustive d'une expression populaire et collective du chaos sacré



Modèle : Hellequine d'Odt. Crédit : paradoxal studio

*En fait, le carnaval ignore toute distinction entre acteurs et*

*spectateurs. Il ignore aussi la rampe, même sous sa forme embryonnaire. [...] pendant la durée du carnaval, personne ne connaît d'autre vie que celle du carnaval. Impossible d'y échapper, le carnaval n'a aucune frontière [...]. Tout au long de la fête, on ne peut vivre que conformément à ses lois, c'est-à-dire selon les lois de la liberté<sup>1</sup>.*

« La fête collective, c'est avant tout le carnaval, qui en devient comme le symbole » <sup>2</sup>

Des hommes et des femmes se réunissant, costumés, dans un moment de liesse chargée de signification pour ses participants, en marge du monde « normal ». La forme n'est pas nouvelle. Apprivoiser la mort, la folie, les puissances contraires sont autant de raisons présidant à la mise en place d'événements centrés sur le costume. Ces carnivals prennent différentes formes : les transes chamaniques, les bacchanales, saturnales, le carnaval celte, le carnaval japonais ... Les formes du carnaval et ses origines, réelles ou attribuées sont nombreuses et nous donnent chacune des éléments de compréhension et de comparaison autour du rôleplay et des univers de références *geek* et *otaku* qui lui servent de base. Mais surtout, elles sont l'expression d'une recherche d'événement costumé impliquant un changement de mœurs et d'attitude lié audit costume, de manière partagée et collective.

L'origine la plus répandue prêtée au carnaval est païenne. La fête des Saturnales romaine en effet a été fréquemment citée l'église catholique, comme synonyme de chaos et de déperdition. Elle est toutefois historiquement contestée comme en atteste George Minois<sup>3</sup>, qui cite notamment Julio Caro Baroja, *Le Carnaval*, reprenant pour lui sa conclusion, à savoir « l'absence de toute preuve d'une continuité avec la fête antique ». De plus, les saturnales étaient particulièrement connues pour être le moment de l'année où les rôles s'inversaient : les hommes se déguisaient en femmes, les maîtres en esclaves et les derniers se faisaient servir

---

<sup>1</sup> Bakhtine, M. (1970) *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la renaissance*. (A. Robel trad.) Paris, France : Gallimard. (ouvrage original publié en 1965 à Moscou, URSS) p. 15

<sup>2</sup> Minois, G. (2000) *Histoire du rire et de la dérision*. Paris, France : Fayard.

<sup>3</sup> *Ibid.*

par leurs maîtres. Il s'agit ici d'un renversement de l'ordre du monde, mais d'un renversement en forme d'inversion. La subversion n'intervient que dans la remise en question de l'ordre établi et sert avant tout à renforcer celui-ci. Les bacchanales ont une image plus intéressante à ce titre. Car il s'agit, en l'occurrence, d'un chaos véritable, soutenu par l'ivresse et menant à des rituels joyeux et populaires, mais non dénués d'une certaine fureur, inquiétantes pour qui n'y participe pas, qui refuse de se soumettre à sa loi de folie. Pindare en a fait les frais, dépecé par les Bacchantes pour avoir refusé le déguisement, et Orphée lui-même fut dépecé par celles-ci<sup>1</sup>. Les bacchanales semblent faire échos au récent et populaire « why so serious » du Joker de Batman<sup>2</sup> : une présence inquiétante et potentiellement meurtrière de l'amusement carnavalesque qui interdit très sérieusement le sérieux et le premier degré. Là encore, il s'agit d'une origine historiquement contestée par Minois, mais qui éclaire d'un jour particulier les représentations actuelles.

Une autre origine attribuée au carnaval, bien moins répandue et connue que la précédente, tout aussi païenne, est celle décrite par l'historienne Anne Lombard-Jourdan dans *Aux origines de Carnaval*<sup>3</sup>. Elle décrit Carnaval comme une fête celte, originaire du culte de Cernunnos, dieu-cerf et père des dieux dans le panthéon celte (Carnaval viendrait du nom de Cernunnos). Cette fête avait lieu en février, à la période où les cerfs perdaient leurs bois et se retrouvaient vulnérables, période de renversement des forces de la nature où ce symbole de puissance devenait faible. Toute la description de cette fête se teinte ainsi d'une symbolique païenne celte, comme un culte de la nature, une fusion avec la figure animale du cerf. On retrouve cet imaginaire, comme celui des bacchanales, dans les photographies artistiques de *Spaceship lolita fashion designer*. Lombard-Jourdan lie également Carnaval à la Mesnie Hellequin, liée à Cernunnos et à la chasse du cerf. En effet, il s'agit d'une chasse furieuse, dont l'imaginaire est attesté à partir du XII<sup>ème</sup> siècle, rattachée à la fête de Carnaval se présente sous la forme d'une horde de cavaliers et hommes à pieds, une compagnie de chasse constituée de cavaliers et d'hommes à pied venant tout droit du monde chthonien apparaissant dans l'obscurité, accompagnés d'un grand bruit, habillés de tenues déformant leur silhouette et

---

<sup>1</sup> Ovide. (2009) *Les Métamorphoses, Livre XI*. (O. Sers trad.) Paris, France : Les Belles Lettres (ouvrage original écrit dans la première moitié du I<sup>er</sup> siècle probablement à Rome)

<sup>2</sup> Thomas E., Roven C., Nolan C. et Orleans L. (Producteurs) & Nolan, C. (Réalisateur). (2008). *The Dark Knight* [film]. Californie : Warner Bros.

<sup>3</sup> Lombard-Jourdan, A. (2005) *Aux origines de Carnaval*. Paris, France : Odile Jacob.

masqués, secondés de toute sortes d'animaux démoniaques. Le motif du costume, de la dissimulation est ici la marque des âmes perdues ou en route pour l'au-delà. Quiconque reconnaît un protagoniste de cette chasse funèbre est damné, et le son de tonnerre qui l'accompagne est une sombre annonce. Le chaos, la folie furieuse, la foule costumée chargée d'âmes damnées, le pont ainsi créé entre le royaume des vivants et celui des morts sont autant de représentations symboliques qui font échos à l'imaginaire carnavalesque. Sous cette forme, la Mesnie Hellequin (on reconnaît ici l'inspiration du pseudonyme de Hellequine) est, pour l'historienne, l'exact équivalent de sa représentation opposée, qui apparaît et remplace peu à peu la chasse furieuse dans l'imaginaire occidental en particulier à partir du XVIIème siècle. Comme la première, cette compagnie printanière apparue à Arras est représentée comme une compagnie costumée, mystérieuse et itinérante, accompagnée de bruits caractéristiques et dont les participants, venus du royaume chthonien, dissimulent leur identité, condamnant à la damnation quiconque percerait le masque. Mais contrairement à sa forme chasserresse, celle-ci est une compagnie galante, accompagnée de son de clochettes, parcourant les villes. Cette thèse d'une origine celte ne fait pas l'unanimité. Diverses origines sont proposées par les historiens, et il n'y a que chez Lombard-Jourdan que j'ai trouvé cette hypothèse poussée à bout, avec toutes les conclusions et les liens qu'elle impliquait. Je ne sais pas ce qu'il en est, mais de nombreux participants aux milieux alternatifs que j'étudie se considèrent comme Pagan, s'associent aux cultes celtes essentiellement. De plus, l'imaginaire de la Mesnie Hellequin et du dieu-cerf sont omniprésents. J'ai donc trouvé cette possible origine, créant un lien entre ces éléments, tout à fait pertinente.

Mais quelle que soit son origine, la fête du carnaval prend une grande importance dans l'imaginaire du Moyen-âge. Bakhtine, dans *L'œuvre de François Rabelais*<sup>1</sup> fait du carnavalesque le pilier de la compréhension de la culture populaire à la fin du Moyen-âge et à la renaissance. Caractérisé par l'inversion des contraires, du haut et du bas, l'omniprésence du motif du rire, de la vie et de la mort, des cycles de changements. C'est avant tout l'espace du passage, et surtout du chaos. Dans l'espace carnavalesque se mêlent les puissances contraires, le haut et le bas, la jeunesse et la vieillesse, la vie et la mort, comme le souligne Bakhtine en

---

<sup>1</sup> Bakhtine, M. (1970) *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la renaissance*. (A. Robel trad.) Paris, France : Gallimard. (ouvrage original publié en 1965 à Moscou, URSS)



détaillant la figure carnavalesque de vieilles femmes enceintes. Le chaos, représenté partout, dans toutes les cultures par les rites, l'alcool, le déguisement et l'appel à des divinités païennes semble faire écho aux fêtes du rôleplay, où l'alcool et les croyances Nouvel Âge se mêlent aux changements d'identités et au retour à toutes sortes de croyances. Les figures classiques toutefois s'inversent : la vieille femme enceinte a laissé place à son double opposé, l'éternelle jeunesse. Cette figure issue du romantisme, développée à travers les imaginaires du vampire et de la poupée vivante, ne portent plus la symbolique de la roue de la fortune mais au contraire celle d'un temps figé. Le gothique, le *steampunk*, le medfan et le moyenâgeux vont également dans ce sens, de même paradoxalement que le post-apo et une grande partie du *cyber*, où le temps est figé dans un futur stérile où la vie et l'humanité ont perdu leur suprématie. Les innombrables paires de crocs vendues par des boutiques comme celle de Father Sebastian, témoignent du fort attrait de cette figure dans le rôleplay. Il n'est donc plus question de la mort à laquelle succède la vie, mais de la vie éternelle à travers la mort.

Les thèses de Bakhtine sont toutefois contestées du point de vue historique. George Minois<sup>1</sup> reprend les propositions de celui-ci ainsi que nombre de critiques qui lui sont adressées pour critiquer la conclusion politique de Bakhtine.

*Ces fêtes ne sont pas un appel à la subversion ou au désordre : elles s'inscrivent dans une culture qui les rend possibles, et qu'à leur tour elles justifient. [...] Au moyen-âge, le rire carnavalesque est davantage un facteur de cohésion sociale que de révolte. Dérision ritualisée, le carnaval est la nécessaire expression comique d'une alternative improbable, littéralement folle, l'envers burlesque qui ne fait que confirmer la nécessité des valeurs et hiérarchies établies<sup>2</sup>.*

Cette critique a pour avantage de mettre en valeur un questionnement particulièrement pertinent quant au rôleplay : est-ce un facteur de subversion ou au contraire un espace de chaos nécessaire au renforcement des valeurs sociales ? En tant qu'imaginaire et source de références symboliques, son analyse nous éclaire beaucoup quant aux rapports d'apparence schizophréniques que l'on observe dans les mondes du rôleplay que j'ai pu observer, soit la

---

<sup>1</sup> Minois, G. (2000) *Histoire du rire et de la dérision*. Paris, France : Fayard.

<sup>2</sup> *Ibid.* P. 147

constante mise en tension d'aspirations contraires voire contradictoires, que nous retrouverons comme moteurs de devenir. La charge symbolique du chaos et de la parodie est souvent à double tranchant, subversive et normative, libératrice et destructrice. Ce que nous confirme ce détour historique.

De par le monde, d'autres formes carnavalesques soulèvent la thématique du masque, de la création de soi-même, de la fête populaire et collective. Au Japon, les fêtes populaires jouent ce rôle, en particulier que la fête des morts, *Ôbon*<sup>1</sup>. La thématique du vaudou (possession collective, rituels et masques) peut également être reliée aux pratiques du Carnaval. Le Vaudou a particulièrement été mis à l'honneur en 2011 puisqu'une exposition de photographies inspirées du vaudou haïtien a été lancée, notamment par Hellequine. Suite à un conflit entre propriétaire de la salle où la première exposition était prévue, les instigateurs du projet, les photographes et les modèles, deux expositions ont finalement eu lieu.

De manière générale, toutes ces thématiques se retrouvent avec une régularité incroyable, liées à la restauration de l'ordre par la célébration du chaos (comme dans le culte de divinités destructrices, supposé les apaiser et permettre de maintenir l'ordre cosmique). La récente exposition au musée du quai Branly à Paris, *Les maîtres du désordre*, rassemble toute ces formes ritualisées autour des questions de possession et de chaos et témoigne de son actualité dans l'univers artistique, qu'il soit « *underground* » ou non.

### **Petit conte de Carnaval :**

Un soir de Carnaval, le fabriquant de masque porte son plus beau masque. Il est marié, a des enfants, mène une vie simple et honnête. Mais ce soir, tout est permis. Depuis un an, il a façonné un masque parfait, un masque qui modifie sa voix, l'apparence de ses cheveux, sa silhouette, un masque qui le rend méconnaissable, moulé à même son visage pour s'adapter exclusivement à sa physiologie. Il cache son corps sous une grande cape, porte des cothurnes. Il est méconnaissable. Ce soir tout lui est permis, ce soir il est un riche galant, ce soir il est sans peur, sans réputation. Il danse dans les rues de la ville, silhouette fantomatique, longue et ondulante. Il vole un baiser, bois plus que raison, et provoque en duel. Il vainc et provoque l'irréparable. Quelques gouttes de sang ont éclaboussé le masque où elles disparaissent

---

<sup>1</sup> Rivolier, D. (2005) *Rires du Japon*. Paris, France : Picquier.

aussitôt, comme avalées par le visage de plâtre. Mais l'artisan n'en a cure, il reprend un verre, il rit fort. L'excitation l'emporte, le galvanise : ce soir tout est permis, il est puissant et n'a plus de limites. Jusqu'au bout de la nuit, il n'est que pure énergie. Et, au petit matin, alors que l'aube emporte les derniers danseurs, les derniers fêtards, la fatigue le prend et il veut rentrer chez lui. Mais il ne sait plus où il habite. Il erre le long des voies d'eau, effrayé soudain du silence de la ville. Il veut demander à un passant où se trouve sa maison, mais ne sait plus son nom. Il veut ôter son masque car sans doute on le reconnaîtra et on l'aidera. Mais ses doigts cherchent en vain les bords de son visage de plâtre, fourragent entre les plumes et les rubans, le long de la perruque à la recherche de ce qu'il y a en dessous, mais ne trouve plus de limite à ses artifices. Il tente de se déchausser, mais les cothurnes sont inamovibles, sa cape ne se dégrafe plus. Et pas un passant à qui demander de l'aide. Au milieu d'un petit pont, entre deux minuscules ruelles silencieuses, il aperçoit tout de même une forme humaine. Elle aussi, masqué et costumée. Il accourt pour lui demander de l'aide. Paniqué, il lui conte son malheur. Face à lui, sans prononcer un mot, le personnage, dont le masque porte un long bec blanc l'invite à le suivre. Ils marchent dans le petit matin, à travers les rues, grimpent et descendent sans fin les escaliers, et il semble à l'artisan qu'il ne connaît même plus la ville qu'ils traversent. A chaque pas, léger et dansant de son guide, il lui semble entendre le son d'un grelot que pourtant il ne voit pas sur son costume. Il marche et peu à peu lui revient la légèreté, le sentiment grisant qui l'avait fait littéralement voler toute la nuit durant. Il ne cherche plus sa maison, ne cherche plus à enlever son costume. Il suit seulement son compagnon. D'autres costumes vivants les rejoignent, aux détours de la ville. D'abord quelques-uns, puis de plus en plus, aux pas dansants et au son des grelots. Ils paraissent pâles, presque transparents dans la lumière qui monte. Les premiers rayons du soleil les traversent comme un nuage de vapeur. Ils sont à présent des dizaines, mi-marchant, mi-dansants au son des grelots légers, disparaissant comme la brume dans la lumière du matin.

On ne revit jamais plus l'artisan des masques.

Plus qu'une théorie, le carnaval est un motif, une trame de problématiques, qui m'est apparue comme centrale pour comprendre ces milieux : à la fois comme élément de comparaison historique, comme forme festive comparable à celle qui m'intéresse, comme point de jonction entre des éléments contradictoires (chaos et ordre, mort et résurrection,

affection et défection, sacré et profane ...), comme forme de liesse et de lien ouvert, comme espace de jeu de soi et des masques hors du théâtre, dans lequel chacun joue un rôle et interagit avec autrui lui-même jouant un rôle.

Cet éclatement de personnalité à travers le masque qui lui-même phagocyte son porteur vous mène à vous poser la question de la nature du personnage. **Rendez-vous à la section 11**

Le Carnaval, la Mesnie Hellequin ... Ce sont les nouveaux attributs d'Hellequine. Allez voir comment elle les endosse, **section 24**

Fêter, jouer, danser, vous aimez ça ! Les empêcheurs de tourner en rond aussi. **Rendez-vous section 14**

Pour explorer l'espace du Carnaval, **rendez-vous section 16**

---

## Section 7 : Dérision, parodie et fête des fous

La soirée touche à sa fin. Certains, après une forte dose de boisson énergisante, animent encore la piste de danse. D'autres discutent avec enthousiasme du dernier volet d'un jeu vidéo que vous ne connaissez pas, et vous vous endormez doucement entre les vapeurs de cigarette, en attendant la fin définitive de la soirée qui ne devrait pas tarder. Vos guêtres de cuir vous lacéraient les pieds, vous les avez retirées ; votre corset vous empêchait de respirer, vous l'avez délacé. Vous n'êtes pas la seule d'ailleurs. Au milieu de la Tokyo Decadence, soirée cyber-*fetish-jap*, vous avez croisé des *steamers*, ce qui vous a surpris car quelque peu décalé avec le style de la soirée. Mais puisque le thème est le cirque cette année, et que la salle est une salle type cirque art déco fin XIXème, pourquoi pas ...

Ah, ça y est, le personnel de la salle donne le signal de la fermeture. Les performances de shibari, de bondage et de fouet sont terminés depuis longtemps (Adrian, tout de cyber bleu vêtu avec des lentilles turquoises et un pantalon en latex assorti, est venu vous voir, ravi, pour vous dire qu'il avait eu droit à une suspension à deux, « la classe absolue ! »), les danses et chants des créateurs de la soirée, travestis adulés dans ce milieu, sont finies, il est temps de rentrer. Tout le monde se retrouve donc autour de la porte, à attendre son tour pour sortir. Vous saluez au moins 15 personnes elles-mêmes un peu atteintes par la fatigue. Et constatez avec stupéfaction que vos amis du *steampunk* et le groupe d'Adrian ne se connaissent pas (c'est bien la première fois que ça vous arrive !). Mais les marques se trouvent rapidement, en moins de 5 minutes, les voilà qui récitent par cœur les répliques d'une vidéo de présentation parodique de pokemon<sup>1</sup>, véritable même pour initiés. Ils font bien partie du même monde, les références sont les mêmes (sans mauvais jeu de mots), et au bout de quelques minutes, vous voilà perdu dans leur conversation. Ils ont récité toutes les parodies de culture *geek* que vous connaissiez et attaquent les moins célèbres. S'il y a bien un sujet qui met tout le monde d'accord, ce sont les parodies *geek/otaku*.

---

<sup>1</sup> Breut, A./LinksTheSun (2011) *Point culture : Les pokemons* [webvidéo] extrait de <http://lepointculture.fr/point-culture-sur-les-pokemon-02-02-2011.html>



Yoshy, Shaolan et Adrian à la Tokyo Decadence. Crédit inconnu

Dans le cas qui nous intéresse, la dérision est mise à égalité avec les œuvres elles-mêmes. Rien ne doit être pris au sérieux. Dans cette parodie, il y a plusieurs enjeux. Le premier pourrait être de montrer qu'on fait partie du groupe : non content de partager ses références, on est capable de partager sur des références renvoyant elles-mêmes à des références implicitement considérées comme communes. Il y a non pas des références ou un ensemble de références communes donc, mais un tissage, un réseau de renvois et d'éléments connus en commun. Le rire garantit l'entre-soi.

D'autre part, la dérision est une sorte d'attitude universelle. On se présente comme capable de rire de tout, d'avoir face à toute chose une attitude de dérision.

Chez Bakhtine, le rire est la condition du carnavalesque par excellence. C'est l'élément subversif qui réunit le haut et le bas, le sublime et le terrestre. Dans la tradition carnavalesque en effet, le rire a une valeur sacrée et ambivalente :

*Le monde entier paraît comique, il est perçu et connu sous son*

*aspect risible, dans sa joyeuse relativité ; [...] enfin, ce rire est ambivalent : il est joyeux, débordant d'allégresse, mais en même temps il est railleur, sarcastique, il nie et affirme à la fois, ensevelit et ressuscite à la fois<sup>1</sup>.*

Pour Butler, la dérision a également une valeur subversive :

*[...] perdre le sens de ce qui est « normal » peut devenir l'occasion rêvée de rire, surtout lorsque l'« original » se révèle être une copie, nécessairement ratée, un idéal que personne ne peut incarner. C'est pourquoi on éclate de rire en réalisant que l'original était de tout temps une copie<sup>2</sup>.*

Cette conception se marie parfaitement avec celle d'Azuma (section 5) : le narratif ne donne plus accès à une réalité transcendante mais encore et toujours à un jeu de copie, de renvois. Pour Butler, « la parodie porte sur l'idée même d'original<sup>3</sup> » (p. 261). L'attitude qui consiste à ne rien prendre au sérieux, à refuser tout premier degré et à prendre avec humour les choses sérieuses (la mort, la souffrance, etc.) et avec sérieux les choses légères (vêtement, représentation) dans une attitude de dandy est donc un mouvement double, pour ainsi dire contradictoire : d'une part le rire unit au sacré, et d'autre part elle le nie, dans l'original et le transcendant. Contrefaire, toujours parodier, jouer à, rire souvent jaune... Ce rire est l'enfant de l'absurde, de ce qui n'a pas de sens, de ce qui nous dépasse et n'a plus vraiment d'importance en même temps que le rire carnavalesque.

Il est dérision, absurde, adoration du « WTF » (*what the fuck*). A la fois poésie du quotidien, absurde, sacré et profane, il est une attitude en tout temps. Il est le rire du monde qui n'espère plus rien. Qu'est-ce que ce rire-ci ? L'ironie de Jankelevitch<sup>4</sup>, qui dévore tout, inverse les valeurs, fait taire tout ce qui la contredit, dévore tout autour d'elle ? La parodie de

---

<sup>1</sup> Bakhtine, M. (1970) *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la renaissance*. (A. Robel trad.) Paris, France : Gallimard. (ouvrage original publié en 1965 à Moscou, URSS) p. 20

<sup>2</sup> Butler, J. (2005) *Trouble dans le genre*. (C. Kraus trad.) Paris, France : La Découverte (ouvrage publié en 1990, New York : Routledge) p. 261

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Jankelevitch, V. (1979) *L'Ironie*. Paris, France : Flammarion (ouvrage original publié en 1936)

Butler, qui nie l'original en en faisant une imitation elle-même imitée ? Le rire absurde ? Mais quel absurde ? Celui du théâtre de Beckett<sup>1</sup>, à la limite du nihilisme désespéré mais qui ne peut se passer malgré tout de présence humaine, ou plutôt qui essaie désespérément de rompre sa solitude ontologique ? Ou encore l'absurde camusien<sup>2</sup>, celui qui, dépassant le nihilisme, appelle à la révolte philosophique<sup>3</sup> ? Le rire du Juif de Jankelevitch<sup>4</sup>, désespéré et seul lui aussi, qui avance clopin-clopant à travers la vie, dont l'humour un peu noir est la seule consolation ? Le rire psychopathe, dément, inquiétant du Joker de Batman<sup>5</sup>, celui mystérieux et cristallin de la galante Mesnie Hellequin<sup>6</sup> ?

Une chose est certaine : ce rire n'est pas apaisé. C'est une attitude face au monde, dévorante ou rebelle, mais jamais exactement le rire de l'innocence et de la joie, ou un gros rire franc. C'est une posture intellectuelle, c'est une posture de vie. Peut-être la seule réponse à la foule d'impératifs absurdes que nous traversons, le seul chemin que l'on peut se construire encore. Il n'y a plus de révolution possible, demain ne sera pas meilleur qu'aujourd'hui, et nous ne pouvons nous adapter qu'en nous cachant, en nous masquant, et parfois dans notre naïveté, en prenant le masque de celui d'en face pour un visage réel. Nous sommes enchaînés à un monde qui n'est pas vraiment le nôtre, et dans lequel nous n'avons pas vraiment de responsabilité. Que nous reste-t-il, sinon rire de son absurdité, au risque de devenir plus cruel et plus fade encore que lui ?

Pour comprendre de quelle manière ce rire s'exprime dans l'histoire du carnaval, rendez-vous [section 26](#)

Si vous y voyez une attitude destructrice qui risque d'empêcher le devenir d'aboutir, de le figer sans jamais le laisser faire rhizome, rendez-vous [section 4](#)

Une fois sortie de la salle, une fois tout le monde parti, vous vous sentez bien seule face aux regards qui vous environnent. Non pas gênée, mais plutôt en danger, comme si votre costume faisait de vous une proie facile... Rendez-vous [section 20](#)

---

<sup>1</sup> Beckett, S. (1952) *En attendant Godot*. Paris, France : Editions de Minuit

<sup>2</sup> Camus, A. (1942) *Le mythe de Sisyphe*. Paris, France : Gallimard

<sup>3</sup> Camus, A. (1951) *L'homme révolté*. Paris, France : Gallimard

<sup>4</sup> Jankelevitch, V. (1979) *L'Ironie*. Paris, France : Flammarion (ouvrage original publié en 1936)

<sup>5</sup> Thomas E., Roven C., Nolan C. et Orleans L. (Producteurs) & Nolan, C. (Réalisateur). (2008). *The Dark Knight* [film]. Californie : Warner Bros.

<sup>6</sup> Lombard-Jourdan, A. (2005) *Aux origines de Carnaval*. Paris, France : Odile Jacob.





## Section 8 : Type de groupes, communautés

C'est Aswad qui a eu l'idée. La parfumerie Fragonard a un petit musée, un véritable bijou XIX<sup>ème</sup> ; avec ses bouteilles à parfum anciennes, ses alambics de cuivre, et les centaines d'affiches du siècle passé qui illustrent, non pas l'ancienneté de la marque elle-même mais les procédés les plus variés de l'usage historique du parfum, en particulier au XIX<sup>ème</sup>. Toute la petite compagnie est donc réunie dans ses plus beaux costumes, jouant aux dandys à travers le musée et attirant l'attention des passants. Après, on continuera par une promenade dans des quartiers Art Nouveau de la capitale. Tez se joint au groupe. Il n'est même pas costumé, il revient du boulot. D'ailleurs, il est avec sa copine, une gothique peu intéressée par le *steampunk*... Il ne se passe rien de très particulier aujourd'hui : les participants ne sont pas très nombreux, pas vraiment de photos, rien d'événementiel ou de fabuleusement mémorable. On passe juste un moment, tous ensemble, à mettre un peu de légèreté dans nos dimanches.



Un joyeux trio au pique-nique steampunk 2013  
Crédit inconnu

Dans ces groupes, il est difficile de trouver un point commun, au sens classique du terme. Il ne s'agit pas d'une communauté réunie par des caractéristiques communes, qu'elles soient politiques (j'y ai rencontré absolument toutes les tendances politiques imaginables, parfois extrêmes ou rares, des royalistes, extrême gauche comme droite, mais surtout, le plus souvent, des gens complètement apolitiques qui se contentent d'exprimer des opinions sur un sujet ou un autre, avec parfois des contradictions tout à fait assumées) ethniques, ou autres. Je n'ai pu constater aucun point commun dans ce que les participants auraient pu considérer comme un commun essentialiste : il ne s'agit pas d'un groupe communautaire réunissant des personnes nées sous le même signe (qu'il soit religieux, ethnique, etc.)

Il ne s'agit pas réellement de communautés de pratiques<sup>1</sup>. Le point que je traite dans la présente analyse est en effet une pratique, qui me semble avoir une place fondamentale dans l'existence de ces groupes, sinon en être une caractéristique centrale, comme nous le verrons plus en détail. Pour autant, ces groupes ne se réunissent pas spécifiquement autour de cette pratique, dans le but de cette pratique. Tout d'abord, à la question des raisons de leur présence au sein du groupe, aucun des intervenants ne m'a spontanément répondu qu'il était avec les autres pour la pratique du rôleplay. De nombreuses personnes viennent participer à des rencontres avant de commencer à pratiquer le rôleplay, de nombreuses activités s'organisent hors rôleplay. De plus celui-ci est une construction complexe, qui ne repose pas uniquement sur le costume mais sur diverses dynamiques qui se chevauchent, et sont difficiles à mettre en place *a priori*. Le rôleplay, plutôt qu'une pratique nettement mise en place, pourrait être vue comme une modalité de l'échange, comme une forme d'expression, et comme nous le verrons plus loin, comme un devenir, non contrôlable.

Dans ce cas, qu'est-ce qui les réunit ?

Les réponses à cette question étaient toutes orientées vers un goût particulier, une recherche esthétique (et dans un cas seulement, d'une esthétique musicale). Systématiquement, pour répondre à la question « qu'est-ce qui t'as attiré vers [tel groupe] ? », mes interlocuteurs me répondaient que depuis longtemps ils étaient attirés par tel ou tel type d'esthétique (l'esthétique XIX<sup>ème</sup> siècle par exemple pour les amateurs de *steampunk*), puis ont rencontré une personne qui les a fait rentrer dans ce groupe ou bien ont découvert que cette esthétique s'appelait ainsi et ont pris contact avec le groupe, souvent par forum interposé. Ce n'est pas la pratique artistique en soi, mais la fascination, l'appel vers une esthétique que partagent tous ceux que j'ai pu rencontrer au sein de ces groupes. La création à proprement parler vient généralement dans un second temps, que ce soit temporellement ou dans les raisons invoquées.

C'est donc avant tout un attrait esthétique qui inspire le rassemblement premier. Les espaces du rôleplay sont perçus avant tout comme des espaces artistiques. Des groupes réunis par une recherche commune, un appel commun. Cet appel, Hellequine le définit très nettement comme un « vide », comme lié aux œuvres originales qui créent les univers du rôleplay. Elle

---

<sup>1</sup> Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge : Cambridge University Press.

précise cette idée dans un message qu'elle m'envoie le 20 juin 2012.

*« en fait pour moi c'était plus un sentiment (celui du vide, qui appelle [...]) lié aux œuvres originales, pas au RP [roleplay/rôleplay]: lié à Sailor Moon<sup>1</sup>, aux shôjo<sup>2</sup> mais même aux shônen<sup>3</sup> (cf Grenadier), une "Sehnsucht" [nostalgie] présente dans TOUS les anime, à travers des poses, des musiques, des mouvements clefs qui, j'avais l'impression, étaient typiques du romantisme, d'artistes comme Caspar David Friedrich (pour les compositions d'images, pas forcément le traitement) et que ce sentiment étrange était en effet également évoqué par ce "passage de l'autre côté", par toute allusion à un "Autre Côté" que l'on pourrait rejoindre (d'ailleurs, parenthèse, on dit qu'en certaines dates "le voile" qui sépare les deux est le plus mince, s'entrouvre, et ce soir en fait partie ^\_^), dans les légendes arthuriennes, dans toutes les fées, tiens, j'y pense là toute de suite, c'est ULTRA présent dans Avalon<sup>4</sup>, le film, mais sur un autre mode. Tu as vu ce film? on a toujours ce sentiment d'étrangeté, très bien servi par la musique, mais cette fois, "l'autre monde" est celui d'une cyber-réalité, un jeu dont on ne revient plus, dans lequel on se perd, un "Autre Côté" qu'on peut franchir, dans le jeu, en étant attiré par "un fantôme" (une fée?)... mais la référence est bien là, partout: "Avalon" l'île des fées, tt ça... il y a, dans ce film, l'IRL, le monde du jeu, qui est déjà un premier*

---

<sup>1</sup> Série de manga mettant en scène le prototype de la *magical girl* : une lycéenne en mini-jupe se découvre grâce à un chat qui parle des pouvoirs magiques et doit sauver le monde de méchants monstres tout en se découvrant un véritable amour pour l'homme qui la protège tout au long de la série (sorte de mélange entre shônen et shôjo)

<sup>2</sup> Manga destiné aux jeunes filles (entre 10 et 16 ans) racontant généralement une histoire d'amour interminable et répandant très souvent des stéréotypes de genre caricaturaux (bien souvent, la jeune fille trouve l'amour en acceptant peu à peu de se conformer à son genre, devenant douce, en cuisinant et en laissant l'homme qui l'aime la protéger)

<sup>3</sup> Manga destiné aux jeunes garçons (entre 10 et 16 ans) racontant généralement une quête interminable à base de grosses armes viriles, de dépassement de soi, d'amitié véritable, de débauche de pouvoirs magiques et de *fan-service* (représentations de personnages souvent féminins en position avantageuse sans aucun intérêt narratif)

<sup>4</sup> Kubo A. (Producteur) & Oshii M. (Réalisateur). (2002). *Avalon* [film]. Japon-Pologne : Herald Film Company.

*"autre côté" et au sein même du jeu une zone étrange où l'on se perd... et la fin est renversante! [...]*  
*j'ai aussi "posture du seuil"<sup>1</sup> (de dos, qui se retourne, ou dans l'embrasure d'une fenêtre, ou contemplant une ville ou un paysage depuis une fenêtre en hauteur) qui crée un appel de l'Ailleurs ; tonalité [sic] mineure (en musique) ; passage vers "Autre Monde" celui des Fées etc qui se fait par troubles imperceptibles dans le paysage (à la faveur du brouillard, prendre un chemin creux plutôt qu'un autre, dévier, passer sous une haie d'arbres, un taillis) ; un espoir triste, qui pousse à essayer, à faire des rituels "si jamais" tout en aspirant à un signe de cet ailleurs et en en désespérant*  
*après j'ai noté les rapports entre Miyazaki<sup>2</sup> et le paganisme occidental, me demandant si c'était jap aussi (et donc qu'il y avait correspondance) ou si juste il avait emprunté ça au folklore occidental (le dieu cerf, le sanglier<sup>3</sup>, le passage à travers le tunnel vers cet "Autre Monde" dans Chihiro<sup>4</sup>) comme il l'a fait pour Wagner dans Ponyo<sup>5</sup>, mais tu m'avais rep que c'était jap aussi, donc intéressant... »*

Hellequine multiplie ici les références visuelles, musicales, cinématographiques qui font échos à son sentiment de vide. On remarque que ces éléments très variés font tous partie

---

<sup>1</sup> Une forme de stéréotype énormément employée dans les mangas et animes pour créer une emphase dramatique et symboliser un sentiment romantique du personnage

<sup>2</sup> Réalisateur contemporain de films d'animation japonaise, en animation dessinée exclusivement (il a refusé le passage au numérique dans ses œuvres). Il a un style très caractéristique, d'apparence simple, et centre son œuvre sur un imaginaire extrêmement poétique, ancré dans le folklore japonais et la nature japonaise dont il met en image la puissance et la magie. Ses héroïnes sont souvent des jeunes filles déterminées.

<sup>3</sup> Hellequine fait ici référence à un autre film de Miyazaki, *Princesse Mononoke*, dans lequel sont représentés le dieu-cerf et le dieu-sanglier. Elle trouve dans ces figures une ressemblance troublante avec le folklore, Celte notamment.

<sup>4</sup> Film de Miyazaki dans lequel une jeune fille et ses parents entrent par mégarde dans une maison de bains réservée aux esprits d'une montagne, située à la sortie d'un tunnel. Les parents sont transformés en porcs et Chihiro, la jeune fille, devra passer un grand nombre d'épreuves initiatiques pour leur redonner leur apparence première. Miyazaki, H. (2001) *Le voyage de Chihiro* [film d'animation]. Tokyo, Japon : Studios Ghibli

<sup>5</sup> Autre film de Miyazaki : Miyazaki, H. (2008) *Ponyo sur la falaise* [film d'animation]. Tokyo, Japon : Studios Ghibli

des univers de références les plus communs du rôleplay. Ce sentiment de vide que comble une esthétique tournée vers un « ailleurs » m'a été confirmé par de nombreux autres entretiens. Un autre exemple frappant, lors d'une soirée dans un campement médiévisite pour les médiévales de Provins : mon interlocuteur (qui ne souhaite pas être cité nommément) me racontait avec amertume l'impression de « n'avoir rien fait de [sa] vie, de n'avoir vécu aucune aventure, aucun voyage, de n'avoir rien fait ». Pourtant dès que j'ai commencé à l'interroger sur ce qui l'avait amené à participer aux festivals médiévaux, il m'a raconté ses aventures dans cet univers et d'autres qu'il avait fréquentés avec un enthousiasme communicatif. De nombreuses autres rencontres ont abouti au même constat : l'idée d'un sentiment de vide, d'une fascination pour les représentations romantiques qu'analyse Hellequine, qui mène à ce sentiment d'appel que partagent ceux que j'ai pu rencontrer dans les groupes étudiés. Très souvent, presque toujours, c'est autour d'une pratique artistique/artisanale que s'enflammait la discussion : travail du cuir, projet de photographie, de création. Dans l'absolu, la création propre à ces milieux serait le pont entre ce vide qui appelle et « l'ailleurs » romantique susceptible de combler ce vide ? Fascination pour le personnage d'Alice par exemple, comme figure de passage dans l'autre monde, la mort, les périodes temporelles spécifiques. Les périodes qui font l'objet d'une fascination particulière sont en nombre relativement limité : moyen-âge XVème (début de la renaissance en Europe), le XIXème (révolution industrielle et, en France, fin de la monarchie, début des grandes découvertes scientifiques), années 30 décadence romaine, post-apocalyptique ... périodes de passage, de renversement dans l'histoire, entre la fin d'un monde et l'espoir d'un total renouveau.

Cette sensation de vide évoquée nous aide en tous cas à définir nettement la nature de ces groupes. Sensation de vide ? Non pas manque de quelque chose mais manque en soi ? Agamben explore cette sensation de l'impropriété comme le propre d'un être unique :

*Pour l'être qui est sa propre manière, celle-ci n'est pas, en effet, une propriété qui le détermine et l'identifie comme une essence, mais plutôt une impropriété ; ce qui toutefois le rend exemplaire, c'est que cette impropriété est assumée et appropriée comme son être*

*unique*<sup>1</sup>.

Du passage de cette impropriété qui est un propre au commun, Agamben stipule que

*L'être qui s'engendre sur cette ligne est l'être quelconque, et la manière dont il passe du commun au propre et du propre au commun s'appelle usage – c'est-à-dire ethos*<sup>2</sup>.

La communauté ainsi formée, basée sur le vide, l'espace et l'appel donné à l'être de fonder un devenir à travers ses propres impropriétés est la communauté qui vient, quelconque telle que décrite par Agamben. « Elles se sont expropriées de toute identité pour s'approprier l'appartenance même, le signe  $\in$  »<sup>3</sup>. C'est dans l'appel, le sentiment de vide commun que se fait la communauté, que Martin Lussier<sup>4</sup> nomme « la communauté sans identité ». Elle n'est plus caractérisée par un commun, ni même par une pratique commune qui définirait une essence commune, mais par l'appartenance même. C'est pourquoi il est difficile d'en tracer les contours. Communauté d'une impropriété, du sentiment de vide, qui base ainsi son être-ensemble sur un ethos créatif.

La question est de savoir ensuite s'il est question d'une ou plusieurs communautés. S'il y a des groupes distincts, il est difficile d'établir des limites, que ce soit en terme d'individus, d'univers de références (qui bien que distincts possèdent entre eux d'innombrables points de jonction), d'événements ... Ou bien d'une multitude, à travers laquelle divers degrés d'appartenance décrivent un *continuum* de degrés de communautés, sortant de l'idée de communauté comme une forme fermée à laquelle on appartient ou non, mais en en faisant plutôt un Corps sans Organes<sup>5</sup> dans lequel l'intensité définit des seuils déplaçant ainsi l'échelle de la notion de communauté.

### La sensation d'avoir la possibilité d'être soi-même, d'être autre, d'être étrange sans

---

<sup>1</sup> Agamben, G. (1990) *La communauté qui vient : théorie de la singularité quelconque*. (M. Raiola trad.) Paris, France : Seuil. (ouvrage original publié en 1990 à Turin, Italie) p. 35

<sup>2</sup> *Ibid.* p. 27

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Lussier, M. (2011) *Les musiques émergentes : le devenir-ensemble*. Québec : Nota Bene

<sup>5</sup> Deleuze, G. et Guattari, F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie : Mille Plateaux*. Paris, France : Editions de minuit.



être jugé ou mis de côté. Etre une singularité, un regroupement d'êtres singuliers parmi d'autres. C'est le désir dans ces mondes : créer un espace de réalité dans le mensonge, des singularités multiples. On est entre-soi parce que le monde ne convient pas. On cherche l'ailleurs, le sens dans l'apparence, l'autre monde dans le devenir. On est entre-soi parce qu'on se connaît, parce qu'on se rejoint non pas dans une action commune mais juste dans notre présence mutuelle. On peut créer de l'art *steampunk* ou autre de chez soi. Mais être ensemble, autour du rôleplay, du jeu de l'être-soi à travers ses variations ou de ne plus être tout à fait soi n'a d'autre raison d'être. On est ensemble parce qu'on est là. Pas de sélection à l'entrée, pas de règles claires, pas d'organisation hiérarchique ou qui que ce soit en mesure d'en exclure un autre. C'est le paradis et l'enfer, l'anarchie et le chaos. L'appel du vide intérieur, qui comme un trou noir aspire tout autour de lui, parfois pour le détruire. Chacun est un peu comme une horloge cassée, comme un rouage solitaire qu'autrui remet en route et irrite du même mouvement.

La communauté est-elle-même un rhizome ? Où sont ses limites, ses portes ? Le cyber est-il une communauté différente du *steampunk* ? Les gens se rencontrent et sont soudain les mêmes, ils se connaissent à travers divers univers. Nombreux sont ceux qui appartiennent simultanément à plusieurs univers, et ainsi se crée cette toile de contacts : où que l'on aille, tout le monde se connaît. Mais chaque groupe implique d'autres groupes plus petits. Le *steampunk* lui-même se subdivise en plusieurs groupes distincts, dont certains personnages influents sont évidemment en guerre, dont d'autres se côtoient régulièrement. Certains sont des électrons libres, d'autres ne bougent pas de deux ou trois univers semblables. Alors combien y a-t-il de communautés ? Une entité protéiforme remplie d'un magma d'éléments en fusion et division constante. Un rhizome de communauté.

Pour un zoom grossissant dans les communautés, pour en observer les meutes comme des groupes plus restreints, **rendez-vous section 21**

Pour prendre du recul et observer l'organisation générale de ces communautés, à savoir le rhizome, **rendez-vous section 17**

Communautés ? Ils n'arrêtent pas de s'engueuler ! **Rendez-vous section 9**

---

## Section 9 : Entre familiarité et déchirement

Les ateliers à vapeur. Vous arrivez avec Hellequine, presque pas en retard. Vous avez réussi à trouver une épicerie ouverte, y avez acheté une bouteille de porto bas de gamme et une boîte de rillettes. Toutes les deux, habillées en civiles de jeans et pull, avez sonné à l'interphone d'un petit immeuble de banlieue parisienne. Vous avez d'ailleurs réalisé avec une certaine surprise que Mumu (ou Münsingen) avait un « vrai nom », indiqué sur son interphone. Une minute plus tard, vous l'autre, vous l'aurez oublié : il n'a pas vraiment d'intérêt pour vous. Mumu vous accueille, vêtu d'un chandail marqué du nom d'un groupe de métal que vous ne connaissez pas (mais une sorte de démon aux cheveux longs et à l'air méchant en dessous d'un nom sibyllin écrit en lettres stylisées avec des pics partout, c'est forcément le visuel d'un groupe de métal). Tout le monde est en civil. En fait d'atelier, il s'agit plutôt d'une rencontre amicale où chacun s'installe, boit, parle de ses nouvelles créations et de plein d'autres choses. Frozen Joke, qui travaille le cuir depuis maintenant un an essaye de proposer ses services d'artisanat à un nouveau venu, Hellequine discute figurine Warhammer 40k avec François (qui avait tellement de pseudos qu'il a renoncé à en avoir un officiel, mais qu'on appelle souvent Cole Blakesmith), Mumu regarde les derniers posts sur le « fofo » (le forum *steampunk.fr*) sur son ordinateur. Dans quelques semaines, ces ateliers seront définitivement suspendus. Vous ne saurez jamais exactement pourquoi : un conflit entre Callisto et Frozen, à propos duquel vous avez entendu tout et son contraire et dans lequel chacun aura pris parti bien après la réconciliation des deux à l'origine de l'événement. L'espace rassurant du groupe finit toujours divisé, à un moment ou un autre, par des conflits violents qui le font pourrir de l'intérieur. Les soirées JDR chez Chris seront aussi suspendues, pour d'autres disputes entre d'autres. Tout se passe comme si au sein de chaque groupe se formait un espace de familiarité qui finissait nécessairement en conflit.



Dans l'atmosphère intimiste d'un événement steampunk. Crédit photo : F.F White photography

L'espace du rôleplay est un espace protégé, au sein duquel se crée une familiarité particulière, et en même temps où apparaît une conflictualité violente. On parle avec proximité, parfois de choses personnelle à des gens que l'on ne connaît pas, on s'envoie des messages d'affection gratuite ... Hellequine, qu'une foule dans le métro répugne littéralement, ne ressent pas ce sentiment dans une foule d'événement rôleplay. Bref, il se crée un sentiment d'appartenance qui rapproche les participants, d'autant plus que le cercle auquel ils participent est restreint. Le revers de cette médaille est une propension au déchirement. D'autant plus que lorsque deux personnes sont en conflit, il est rare qu'elles ne demandent pas aux membres du groupe de prendre parti.

Il y a les conflits d'intérêt, les conflits personnels, les conflits sur les univers, les conflits de contenu, les conflits d'ego, les conflits professionnels. Ces milieux en sont comme un concentré. Chacun, à fleur de peau, instable comme de la nitroglycérine, semble prêt à exploser à tout moment. On se met en jeu, non pas son travail, non pas ce avec quoi on a de la distance, mais ce que l'on considère comme soi-même. Il y a une manière de se définir en négatif, par opposition à autrui, par le refus de ses règles. Mais pas seulement.

« J'en veux à Untel parce qu'il agit comme ça !

- Euh ... J'ai fait un peu la même chose pour le coup ...

- Oui mais toi ce n'est pas pareil ! »

L'autre dérange parce qu'il est venu toucher à un terrain sensible, à l'image que l'on a de soi-même. La familiarité est aussi la cause même de la violence des conflits. On aime autant qu'on déteste ici.

Pour observer le groupe avec ses amitiés et inimitiés internes comme une meute deleuzo-guatarienne, **rendez-vous section 21**.

Pour comprendre une part de ces conflits comme générés par un désir de définition, **rendez-vous section 14**.

Après un regard sur le fonctionnement interne de la communauté, pour observer son rapport à l'extérieur, pris en tension entre désir de reconnaissance et peur de la récupération, **rendez-vous section 25**.

---

## Section 10 : Code et grammaire

Mine de rien, c'est un grand moment d'angoisse. Vos amis préparent leurs costumes depuis des semaines. Ils mettent des images, au fur et à mesure de leurs créations, font état de leur couture sur Facebook et le forum. Vous, vous n'avez pas eu le temps, ni le courage. Le jour J est arrivé et vous n'avez rien, absolument rien à mettre. Vous ne pouvez pas y aller sans un costume décent. Et vous n'avez pas l'argent pour improviser quelque chose. Car vous pourriez acheter tout le nécessaire, tout ce que vous n'avez pas eu le temps de coudre, de préparer vous-même. Mais même ça nécessiterait de faire beaucoup de boutiques, de chiner beaucoup et d'avoir un compte en banque plus rempli que le vôtre. Vous n'allez probablement pas aller à cette soirée, impensable autrement.

Hellequine vous appelle sur Internet, paniquée. Elle a passé une semaine de nuits blanches pour terminer son costume, et elle n'a pas pu le terminer à temps. Elle ne fait pas les choses à moitié : elle voulait s'incarner en Arlequine de Warhammer 40k, ne trouvait pas le motif de carreaux qu'elle cherchait aux marchés aux tissus (ou seulement en acrylique, elle veut garder ce costume pour des spectacles de danse du feu, il lui faut absolument du coton, du lin et des matériaux naturels donc non-inflammables) et a fini par acheter toutes les couleurs séparément pour coudre chaque carreau un par un. Un ouvrage acharné, elle n'a pas pu finir à temps.

Vous voilà donc toutes les deux chez elle, à comparer le contenu de son armoire et le sac de vêtements que vous avez amené. Vous assemblez des éléments, essayez à peu près tout ce dont les couleurs collent avec le thème de la soirée. Au bout de 2 heures, vous avez assemblé de quoi créer un tout cohérent. « Ah, si tu mets ça et ça avec ça, ça peut faire une thématique barbare-orc, non ? ». Finalement, un assemblage d'éléments fait autant le costume qu'un projet construit et complet, pensé dès la base ...



Bannière Facebook d'une créatrice-designer, Spaceship Lolita, dans des styles très variés mettant en scène des égéries des milieux alternatifs comme Princess Pudding (en rose)

Les communautés étudiées partagent donc des caractéristiques culturelles (un univers de référence), langagières (ces univers possèdent des langages propres, en particulier ceux du jeu de rôle et des cultures populaires japonaises). C'est en s'inscrivant dans un cercle donné avec lequel il partage un certain nombre de connaissances non partagées par le reste de la population que l'individu s'inscrit dans la communauté qui se met elle-même à l'écart du reste de la société qui n'est pas à même de comprendre ses pratiques et surtout ses codes. Or ces codes se spécialisent et deviennent de plus en plus spécifiques, en particulier le code vestimentaire. Comme l'a montré Hiroki Azuma<sup>1</sup>, ces éléments tendent à se diviser en éléments de plus en plus petits qui fonctionnent comme des codes de langage dans lesquels l'amateur pioche comme dans une base de données sans que celle-ci ne soit perçue comme donnant accès à une vérité transcendante particulière. Il s'agit tout simplement d'un code.

Ainsi donc, une culture de référence, à force d'être réemployée, recyclée par des œuvres multiformes elles-mêmes réinvesties par des cultures de fans et des croisements de cultures, génère des codes élémentaires, stéréotypés, renvoyant à une signification particulière, à un stéréotype particulier, que l'individu recompose avec d'autres éléments qui renvoient également à des stéréotypes. Chaque élément a donc une valeur de synecdoque (figure de style dans laquelle la partie renvoie au tout) renvoyant à un élément établi en type dans une communauté donnée. Par exemple, dans les communautés medfan, les personnages

<sup>1</sup> Azuma, H. (2008) *Génération Otaku : Les enfants de la post-modernité*. (Q. Corinne, trad.). Paris, France : Hachette Littérature. (ouvrage original publié en 2001 à Tokyo, Japon)

stéréotypés sont issus de la culture de jeu de rôle et des classes qu'elle implique, elles-mêmes issues puis reprises dans des œuvres de fiction par exemple, ou au jeu de rôle « grandeur nature ». Les oreilles pointues renverront à la classe des elfes, les épées à celle des guerriers, et ainsi de suite. On est donc dans un code à deux niveaux : l'élément (forme, couleur, type) qui renvoie à une typologie particulière, et la communauté, l'univers auquel il se réfère (cyber, goth, *steampunk*, *colora*, *medfan*, etc.). Flusser définit ainsi le code :

*Un code, c'est un système de symboles. Son but : rendre possible la communication entre les hommes [sic]. Comme les symboles sont des phénomènes mis à la place d'autres phénomènes (qu'ils « signifient »), la communication est un succédané : elle remplace l'expérience vécue de ce qu'elle « veut dire »<sup>1</sup>.*

Ces éléments vestimentaires signifient l'expérience d'appartenir à un univers imaginaire. Ils renvoient à un univers, un monde, ses règles, et au personnage représenté qui appartient à ce monde. Il n'est pas seulement question de signifier « un assassin » mais « un assassin dans un univers médiéval-fantastique, avec ses règles et ses figures emblématiques, ses pouvoirs et ses dragons ». Être un assassin dans ce monde signifie être furtif, malin et opportuniste, mais aussi ne pas avoir de pouvoirs magiques dans un monde où l'on pourrait en avoir par exemple. Tous ces renvois s'appuient sur une codification des éléments de costume. Ces éléments vestimentaires fonctionnent comme des morphèmes, peuvent être articulés entre eux selon une certaine grammaire qui donne au costume une cohérence.

En étant constamment réemployé, le code prend une signification particulière, qui est avant tout l'appartenance à la communauté elle-même. Partant de ces codes très établis, les individus vont tendre à mêler les codes de différents univers. Par exemple, des oreilles pointues d'elfe sur un costume *steampunk* va immédiatement renvoyer le connaisseur à l'image d'un univers de référence mêlant *steampunk* et fantaisie (univers issu de la littérature fantasy). D'autres vont créer un personnage en mêlant par exemple l'imaginaire de l'Arlequinade à celui du gothique (l'imaginaire de l'Arlequinade ayant été lui-même amené

---

<sup>1</sup> Flusser, V. (2006) *Le monde : un système codifié*. dans *La civilisation des médias*, (pp 7-14) Belval, France : Circé (ouvrage original publié en 1978)



dans les références *geek* par les jeux de figurines Warhammer 40 000 ayant adapté une typologie *medfan* à un univers cyber, à savoir la classe des Eldar). C'est donc, suite à l'introduction d'une référence que se fait le processus de typologie et de mise en code par synecdoque, puis de manière relativement récente, le mélange de ces éléments de langage qui tend à brouiller les limites entre chaque communauté et à créer de nouveaux contenus. Les différentes communautés se recombinent alors en nouveaux sous-groupes et définissent de nouvelles typologies, recommençant ainsi indéfiniment le processus de création et de brouillage des catégories, par un mécanisme dialogique. Chaque élément a la plasticité d'un morphème, soumis à des modifications régulières du fait même de son usage et des circonstances de celui-ci. Comme des langues, les éléments de costumes circulent et s'influencent mutuellement pour se métamorphoser graduellement. Chaque élément de code vestimentaire a une valeur de synecdoque : un élément isolé renvoie à un univers, un type de personnage. Les lunettes d'aviateur renverront à l'univers *steampunk* et au personnage d'aviateur, mais c'est en le combinant avec d'autres éléments de ce type de personnage que l'on donne à celui-ci une cohérence, ou au contraire que l'on en fait un hybride.

*Pris ensemble, l'objet et le sens constituent un signe et, dans n'importe quelle culture, les signes sont systématiquement organisés sous forme de discours spécifique. Mais quand un bricoleur déplace et repositionne l'objet signifiant au sein d'un discours donné tout en ayant recours au même répertoire global des signes, ou bien quand ledit objet est restitué dans une configuration différente, c'est un nouveau discours qui émerge, un nouveau message qui est transmis<sup>1</sup>.*

Ici Clarke, cité par Hebdige montre à quel point la grammaire, le recyclage de ces éléments, de ces signes vestimentaires en modifiant le sens, le remettent en jeu à chaque usage. Il y a dans les usages un véritable dialogisme des univers de référence.

Le langage employé est lui-même un parfait exemple de dialogisme : des termes comme rôleplay (francisation du terme anglophone *roleplay*), mais plus encore des termes comme *cosplay*, repris par les francophones de la contraction japonaise d'un terme anglophone

---

<sup>1</sup> Hebdige, D. (2008) *Sous-culture : Le sens du style*. (M. Saint-Upéry, trad.) Paris, France : La Découverte (ouvrage original publié en 1979) p. 110



(*costume player*). De même, les différents niveaux et types de codes sont repris, puis retransformés pour créer un sens nouveau. Par exemple, des marques visuelles sont réemployées dans l'univers musical, et deviennent ensuite emblèmes de ces genres musicaux (les cheveux longs des fans de métal par exemple). Le rôleplay joue donc en permanence entre le code et son utilisation, l'usage devenant ainsi lui-même un code nouveau chargé d'une signification différente et ainsi de suite. C'est dans son usage même et dans l'assemblage des éléments que se fait le sens. C'est la performance qui crée un précédent du code, et qui par recyclage crée ou modifie son sens. Le détournement d'un élément vestimentaire mène à en modifier la référence.

Ainsi donc, le rôleplay n'est pas qu'une simple création ou reprise d'un costume pour des réunions de fans et des conventions : à l'instar des mèmes sur Internet, ils sont constitués de codes qui sont à la fois un signal de reconnaissance et un signal composé de différents éléments dont l'assemblage et la performance sont générateurs d'un sens nouveau, selon un principe dialogique. Dans un même temps, ce processus tend à brouiller l'ensemble des limites qui permettent une définition spécifique de chaque sous-univers. En ce sens, plus que d'un code, on pourrait parler d'une codification. Il n'y a pas ainsi d'équivalence fixe entre un élément de costume et un renvoi à un univers, mais plutôt un système de renvois, systématique mais pas univoque.

Cette codification est donc prise entre deux influences contradictoires :

D'une part, la tentation de figer la définition des univers, de manière à fixer le code de manière univoque. **Rendez-vous [section 14](#)**

D'autre part, la réinvention systématique et sa remise en question à chaque usage à travers la performativité. **Rendez-vous [section 12](#)**

Au fond, tout ça, ce ne sont que des apparences ... **Rendez-vous [section 15](#)**

---

## Troisième seuil : Qui parle ? De qui ? La voix de Tisha

C'est bien beau tout cela, mais depuis le début on ne sait pas de quoi on parle... Univers *undergrounds*, mondes alternatifs, espaces de rôleplay ... Ce n'est ni vraiment ceci, ni exactement cela. Et pourtant, depuis le début il est question de nom ! De nom de personnage, de nom de pseudo, de nom qui s'efface derrière un autre. Comme si les noms de l'incarnation, du personnage, effaçaient celui de l'entité totale qui les inclut. A force de personnage *steampunk*, *medfan*, *fetish*, *goth* ... Que reste-t-il du porteur ? L'individu supposé réunir en son sein ces différentes facettes ? Il finit par se perdre parmi ses autres noms. On ne sait plus de qui on parle. Le principe est le même : des univers spécifiques, des sous-univers de sous-univers à l'infini, avec des noms de plus en plus spécifiques, il y en a. Mais le rhizome lui-même, l'entité protéiforme, elle n'en a pas. Ou de très généraux, approximatifs. Voilà, donc, il faut parler de Ce-Dont-On-Ne-Peut-Pas-Prononcer-Le-Nom ... Faut-il l'appeler Voldemort<sup>1</sup> ? Son antonyme, lui, est pourtant clair : *mainstream*, la masse, la foule. C'est ce dont il faut se démarquer. Du coup, au moment de faire signer les formulaires de consentement, toujours la même question : « je signe sous quel nom ? Quel pseudo ? ». A force de spécifique, il n'y a plus de générique. C'est lui l'ennemi. Celui qui catégorise, qui enferme. Le générique s'applique à la masse, l'englobe et la réduit à son plus médiocre dénominateur commun. D'où une tendance à être toujours plus spécifique.

Et puisqu'on ne sait pas ce dont on parle, on ne sait pas non plus qui parle. L'auteure de ces lignes ? Tous ceux qui lui ont parlé, tous les points de vue mêlés de ceux qui lui ont fait voir ces univers à travers leurs yeux, par ventriloquie ? Les opinions diverses, entendues de tous côtés à propos de ces univers par ceux qui ne les fréquentent pas ? Et l'auteure, qui est-ce ? Clara, étudiante en maîtrise supposée faire une analyse ? Tisha, qui a vécu le terrain, que tout le monde connaît dans ces univers, Tisha que chaque situation ramène à des pensées, des associations, des poèmes, des contes, une imagination, une fantaisie, Tisha qui parle de ce

---

<sup>1</sup> Celui-Dont-On-Ne-Doit-Pas-Prononcer-Le-Nom dans la saga Harry Potter : Rowling, J.K. (1998-2007) *Harry Potter*, (JF. Ménard Trad.) Paris, France : Gallimard (ouvrages originaux publiés entre 1997 et 2007 à Londres, Royaume-Uni : Bloomsbury)

qu'elle connaît, de ce qu'elle ressent ? Ou encore un narrateur, une voix narrative, qui oscille entre volonté de neutralité et désir de partager, qui se désincarne pour mieux romancer ? Il est question ici de voix : ce que l'une s'interdit, l'autre en a le droit. Ainsi ce texte se faufile entre les interdits intérieurs, les rôles qu'il s'impose. Est-ce pertinent ? Pour l'analyse, peut-être pas. Pour moi, dans mon expérience, oui. Alors ma voix est là, à côté de celle, sérieuse et éclairée, universitaire. Ce n'est pas la même, c'est un autre mode de pensée. Mais dans la totalité de l'expérience dont je parle, elle est indispensable.

### Premier seuil

---

## Section 11 : Personnage

Soirée Swing années 30 aux machines du Moulin Rouge : Une soirée années 30 gratuite, ça ne se refuse pas ! Et pour ce que vous avez vu passer de pin-up façon années 30 en rentrant, l'effeuillage burlesque promet d'être des plus sympathiques. L'ambiance est chaleureuse, le *dresscode* respecté, la musique, un mélange amusant de remix de musiques de l'époque et de musiques modernes jouées à la manière de l'époque avec beaucoup d'élégance et d'homogénéité entraînante et facile à danser. Vous êtes venue avec Hellequine, et voilà que vous apercevez Frozen Joke, vêtu en mafieux avec son costume et son chapeau de feutre anthracite. Vous découvrez tout un groupe que vous ne connaissiez pas. Une grande blonde en robe de danseuse twist lie-de-vin vous aborde.

« Cap'tain citron, enchantée ! Enfin mon nom complet c'est Cap'tain Citron Vert. Pas forcément évident comme ça, mais avec le costume on comprend tout de suite !

- Miss Longueuil, peigneuse de girafe ! Je viens de terminer mon costume, tu le verras au SteamTour »

Chacun possède généralement 2, 3 ou 4 personnages de prédilection, et garde le pseudonyme de l'un d'entre eux sous divers costumes. C'est toujours drôle de rencontrer un personnage sans son costume...



*Saint, model : Aswad Von Schwartzön. Credit photo Nina Thomas*

Qu'est-ce qu'un personnage ? Il faut distinguer le personnage de la personne. Mauss détaille, dans une conférence donnée en 1938 l'histoire de ces notions et leurs fondements. Il montre combien la *persona* latine est associée au masque : masque tragique, masque rituel et masque d'ancêtre. En réalité, deux définitions émergent. La première est associée à l'idée de personne, et est avant tout fondatrice du droit.

*Il semble bien que le sens originel du mot soit exclusivement « masque ». Naturellement, l'explication des étymologistes latins, persona venant de per/sonare, le masque à travers (per) lequel résonne la voix (de l'acteur) est inventée après coup. (Bien qu'on distingue entre persona et persona muta, le personnage muet du drame et de la pantomime). En réalité, le mot ne semble même pas de bonne souche latine ; on le croit d'origine étrusque, comme*

*d'autres noms en na (Porsenna, Caecina, etc.). MM. Meillet et Ernout (Dictionnaire Etymologique) le comparent à un mot mal transmis farsu et M. Benveniste me dit qu'il se peut qu'il vienne d'un emprunt fait par les Étrusques au grec[...] (perso). Toujours est-il que matériellement même l'institution des masques, et en particulier des masques d'ancêtres semble avoir eu pour foyer principal l'Étrurie. Les Étrusques avaient une civilisation à masques. Il n'y a pas de comparaison entre les masses de masques de bois, de terre cuite, - les cires ont disparu, - les masses d'effigies des ancêtres dormants et assis qu'on a trouvées dans les fouilles du vaste royaume tyrrhénéen et celles qu'on a trouvées à Rome, au Latium, ou en Grande Grèce<sup>1</sup>.*

La *persona* est donc avant tout le masque, « la face » comme on le considère en Chine ancienne. La définition a évolué, en droit, pour désigner l'association du *cognomen* (ou surnom) à l'*imago*, masque de cire représentant l'ancêtre des familles patriciennes. La *persona* devint donc l'association des deux, fondant ainsi le droit sur la personne, associant un surnom et une famille à travers le masque *imago*. « *persona* était aussi devenu synonyme de la vraie nature de l'individu », lui attribuant également la possession d'un corps (contrairement à l'esclave, par exemple, qui ne disposait pas de son corps)<sup>2</sup>.

Pourtant, « A côté, le mot de *persona*, personnage artificiel, masque et rôle de comédie et de tragédie, de la fourberie, de l'hypocrisie, - d'étranger au « moi » - continuait son chemin. »<sup>3</sup>. La *persona* a ainsi une double nature : elle est d'une part la vraie nature de l'individu, le fonde comme individu, et d'autre part, signifie l'artificiel, l'étranger au moi, ce qui n'appartient fondamentalement à l'individu. Mauss établit ainsi la double origine de ce terme.

Les deux sens de *persona* se retrouvent dans la distinction entre personne, individu alliant corps, vraie nature, surnom, nom, ancêtres et masque moulé (ainsi que, ajoute Mauss,

---

<sup>1</sup> Mauss, M. (1938) Une catégorie de l'esprit humain : la notion de personne et celle de moi. paru dans *Journal of the Royal Anthropological Institute*, vol. LXVIII, Londres, UK : Huxley Memorial Lecture p.18

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> *Ibid.*

une conscience morale depuis le christianisme) ; et personnage, figure fausse, créée, étrangère au moi, fondée sur un masque de théâtre fabriqué (et non moulé). Il faut également retenir de l'analyse de Mauss l'association fondamentale faite entre le *cognomen* et le masque.

Le personnage n'est toutefois pas uniquement synonyme de fausseté. D'après le TLFi<sup>1</sup>, il signifie, de manière plus large « rôle tenu au théâtre ou dans la vie », désignant non pas spécifiquement quelque chose de faux mais un rôle, une tâche, autrement dit une action répondant à un script. Toujours dans un emploi lié à l'écriture, le terme désigne « chacune des personnes qui figurent dans une œuvre littéraire ». C'est par analogie avec l'idée de représentation dans une œuvre que s'est déterminé le sens de « Rôle tenu dans la vie, surtout par opposition à la personne véritable dont les sentiments ou la nature restent dissimulés ou par opposition à la personne privée ». La notion de fausseté ne fait donc, selon ce dictionnaire, que suivre la notion de représentation, de même qu'elle découle du masque de théâtre pour Mauss. Il s'agit enfin d'une « personne qui se distingue » : la boucle est bouclée, le personnage redevient une personne, mais s'en sépare par la notion de distinction.

Partant de ces diverses définitions, qu'est-ce qu'un personnage dans les milieux du rôleplay ? Le terme de personnage désigne généralement une personne imaginaire qu'un rôleplayiste incarne. Il associe souvent un nom, un costume ou une thématique de costume (Lady Dragonfly par exemple, ne porte pas toujours le même costume mais se reconnaît par son attirance pour les motifs de libellule), un rôleplay (un caractère particulier, par exemple distingué pour un dandy ou une lady ou plus intrépide pour un personnage d'aventurier etc.) et un *background*, c'est-à-dire une histoire, un univers dont il est issu, des pouvoirs ou des capacités particulières, une mission, une ou des passions ...

Le personnage joue donc entre les définitions : il ne se considère pas comme faux (c'est pour cela qu'il refuse le terme « déguisement » et lui préfère « costume ») mais comme remarquable. Il revêt un vêtement qui le fait paraître un être faux aux yeux de la société, car déguisé, s'attribuant un rôle constitué d'éléments inventés comme un personnage de littérature, s'associe à un univers imaginaire, mais se considère comme fidèle à sa vraie nature et se

---

<sup>1</sup> Personnage (n.d) dans Trésor de la Langue Française informatisé, extrait de : <http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv5/visusel.exe?11;s=3242074590;r=1;nat=;sol=0;>

distinguant de la masse, des autres. En mettant son masque, le personnage révèle sa vraie nature, dénonçant ainsi le monde lui-même comme une fausseté.

Individu

Un dividu

Hein, dis, vis-tu ?

Le personnage incarne plusieurs aspects de la *persona*. Il est à la fois un masque et en même temps reprend l'association avec la vraie nature : c'est l'idée d'authenticité du personnage, ce paradoxe qui fait que le personnage est joué, qu'il est un rôle, mais qu'en même temps il révèle quelque chose, rend visible ce qui généralement ne l'est pas : en cela il est révélateur.

*[...]*

*Ô blasphème de l'art ! ô surprise fatale !*

*La femme au corps divin, promettant le bonheur,*

*Par le haut se termine en monstre bicéphale !*

*- Mais non ! ce n'est qu'un masque, un décor suborneur,*

*Ce visage éclairé d'une exquise grimace,*

*Et, regarde, voici, crispé atrocement,*

*La véritable tête, et la sincère face*

*Renversée à l'abri de la face qui ment.*

*Pauvre grande beauté ! le magnifique fleuve*

*De tes pleurs aboutit dans mon cœur soucieux ;*

*Ton mensonge m'enivre et mon âme s'abreuve*

*Aux flots que la Douleur fait jaillir de tes yeux !*

*- Mais pourquoi pleure-t-elle ? Elle, beauté parfaite*

*Qui mettrait à ses pieds le genre humain vaincu,*

*Quel mal mystérieux ronge son flanc d'athlète ?*



*- Elle pleure, insensé, parce qu'elle a vécu !  
Et parce qu'elle vit ! Mais ce qu'elle déplore,  
Surtout, ce qui la fait frémir jusqu'aux genoux,  
C'est que demain, hélas ! il faudra vivre encore !  
Demain, après-demain et toujours ! – comme nous !<sup>1</sup>*

Pour comprendre le rôle subversif de cette inversion personne/personnage face à la notion de vrai et de faux, **rendez-vous section 20**.

Masque multiple, identité multiple ? **Rendez-vous section 24**.

Pour étudier comment se négocie le rôle proposé par le masque à travers la codification du personnage, **rendez-vous section 10**

Et si, derrière le masque, il n'y avait que du vide ? **Rendez-vous section 8**

Enfin, pour voir ce qu'il reste du personnage une fois le masque retiré, **rendez-vous section 18**

---

---

<sup>1</sup> Baudelaire, C. (1972) Le masque. dans *Les fleurs du mal : édition de 1861*. Paris, France : Gallimard (ouvrage original publié en 1861 à Paris, France)

## Section 12 : Performativité

Trolls & Légendes est supposé être un événement medfan. C'est probablement l'univers le plus malléable qui soit, dans lequel presque tout a sa place. Vous traversez la première salle pour rejoindre le groupe *steampunk* près de la taverne (parce que « si tu cherches un *steamer*, regarde d'abord là où il y a de l'alcool »). Le groupe a décidé de créer un camp de *steamers* dans l'événement, quelqu'un a même ramené une immense bannière au campement du camping le plus proche. Vous vous êtes perdus sur la route de Belgique, à quatre dans l'auto d'un ami d'une amie, êtes arrivés après les concerts du vendredi soir, avez eu très froid pendant la nuit, à 8 dans une tente médiévale prêtée par le chef de lance d'un groupe de reconstitution XVème qui se trouve être aussi modérateur sur *steampunk.fr* et animateur d'ateliers de création. Là, après avoir fait votre premier tour au milieu des stands, vous retrouvez votre groupe. A la table, du *steampunk* classique, quelques médiévaux et quelques *steam*-orientaux. Aswad et Ladycatz vous expliquent qu'ils ont décidé, à l'instar des *steam*-marine et de la *steam*-inquisition de monter un groupe : le *steam*-couscous ! un mélange de *steampunk* et d'inspiration maghrébine. Bon, ça fait un moment que ces deux-là créent dans ce style, mais voilà que ça porte un nom, que ça implique un groupuscule revendiqué, et que ça attire d'autres amateurs sur le forum !



Les steamers à la taverne de Trolls & Légendes, dans un mélange de costumes assez divers réinventant les univers entre steampunk, medfan et d'autres inventions encore. Crédit inconnu

En linguistique, la performativité désigne un énoncé qui constitue en soi une action, détaillé par Austin dans son ouvrage *Quand dire c'est faire*<sup>1</sup>. Ainsi, en promettant quelque chose, je promets effectivement. L'énonciation est à la fois énonciation et en même temps performance d'un acte.

Judith Butler applique l'idée de performativité au genre, montrant le genre comme une performance sociale. Ainsi, en même temps qu'il énonce le genre, le marqueur de genre constitue le stéréotype, qui génère l'idée d'un genre naturel<sup>2</sup>. Ainsi, la performativité n'est plus seulement un énoncé qui a valeur d'action. Il est une action qui a valeur d'énoncé, et qui a pour effet la construction d'un discours qui a lui-même une valeur prescriptive. On peut ainsi voir la performativité de Butler comme une mise au carré de la performativité en linguistique.

Dans le rôleplay, on retrouve également cette forme de performance-énoncé. Le

<sup>1</sup> Austin, J. (1970) *Quand dire c'est faire*. (G. Lane trad.) Paris, France :Seuil (ouvrage original publié en 1962 à Oxford)

<sup>2</sup> Butler, J. (2005) *Trouble dans le genre*. (C. Kraus trad.) Paris, France : La Découverte (ouvrage publié en 1990, New York : Routledge)

rôleplay performe une figure stéréotypée, issue d'un univers imaginaire, et dans le même mouvement recrée l'univers en question. Ici, le rôle de chaque participant, à la fois créateur, acteur et spectateur revêt son importance : chacun peut créer un sous-univers, il suffit qu'il soit suivi dans son mouvement. La « *steam-inquisition* », le « *steam-couscous* », mais aussi l'*elpunk* naissent ainsi : en performant une forme nouvelle, généralement issue du mélange de deux ou plusieurs formes préexistantes, chacun est susceptible de créer une forme nouvelle et de lui donner corps. De même, c'est la performance d'une forme plutôt qu'une autre qui lui donnera sa visibilité. Si un elf est plutôt tiré de telle œuvre plutôt que de telle autre, il répandra telle ou telle forme. Les éléments stéréotypés qui génèrent la codification du rôleplay sont ainsi directement performés. De nombreux créateurs, auteurs de fanzine, connaissant les univers de références qu'ils emploient, musiciens, photographes et créateurs en tout genre vont ainsi créer une expression nouvelle par la performance même du rôleplay ou issue du rôleplay.

Mais la performativité n'est pas seulement le lien entre performance et énonciation. Butler démontre également comment la performativité génère une norme ou au contraire déconstruit cette norme en la parodiant, en la montrant comme artificielle. La performativité porte ainsi à la fois sur la notion même de personnage, et en même temps sur les représentations elles-mêmes, sur la notion même de ce qu'est le *steampunk*, le *fetish*, le gothique, le tribal ... ainsi que sur tous les sous-univers qui y sont liés.

Ici, tout le monde connaît « le jeu ». Un jeu de geek paraît-il (décérébrés ajouteront certains). La règle est simple, et valable pour quiconque en connaît la règle. A chaque fois que l'on pense au jeu, il faut dire à haute voix « perdu ! ». Ainsi, ceux qui connaissent le jeu y pensent à leur tour, et crient de même. Ceux qui ne le connaissent pas, vous devez leur apprendre. Ils peuvent refuser de jouer, mais ils ne pourront plus jamais s'empêcher de penser au jeu lorsqu'ils entendront « perdu ».

Vous non plus d'ailleurs.

Pour voir comment le rôleplay permet de parodier la notion d'identité et son effet subversif sur celle-ci, **rendez-vous [section 20](#)**.

Pour voir la limite de la performativité dans la rupture du rôleplay, **rendez-vous [section 22](#)**.

Personnage/image, deux faces de la même pièce... **rendez-vous section 19**

---

## **Section 13 : Expression visuelle et vestimentaire**

Dans le métro, vous dormez plus ou moins, en attendant le terminus pour rentrer chez vous. Journée normale dans le monde normal : un café avec une vieille amie dans le quartier latin, un petit tour à la librairie, et une séance de lecture au Luxembourg. A Denfert-Rochereau montent deux gothiques-lolitas - style plutôt rare à Paris et plutôt circonscrit à un petit milieu de connaisseurs du genre - très costumées, très maquillées. Aussitôt, vous vous redressez, tendez l'oreille : est-ce que vous avez des contacts en commun ? Est-ce qu'il y a un événement dont vous n'avez pas entendu parler aujourd'hui ? Font-elles partie d'un groupe que vous connaissez ? Vous ne pouvez tout de même pas leur demander, vous passeriez pour aussi importune que ceux qui demandent « eh, vous allez à un bal costumé ? ». Vous, vous connaissez les règles, vous savez comment ça marche ! Mais tout de même, vous tentez, l'air de rien, d'écouter leur conversation. Elles ne se doutent de rien, vous avez l'air tellement normale que vous n'attirez aucune attention.

Rien à en tirer : trop de bruit, et puis les voilà qui descendent. En rentrant vous demandez sur Facebook, mais apparemment rien. Peut-être que ce sont juste des goths à plein temps ...



Costume dieselpunk par Frozen Joke, éléments cuir créés et fabriqués par lui-même. Crédit inconnu

Le rôleplay est avant tout basé sur le visuel, costume, attitude, auto-mise en scène. Dans son analyse de la culture gothique, G. Baddeley<sup>1</sup> montre que le gothique, en reprenant les codes vestimentaires victoriens s'inscrit dans une optique *camp* (le terme le plus proche en français est, selon la traduction, le dansysme). Il cite Susan Sontag (1964) :

*Il ne s'agit pas d'une forme naturelle de sensibilité, si tant est qu'il existe quoi que ce soit de ce genre. En vérité, l'essence du camp réside dans son attachement à tout ce qui est affecté, artificiel, exagéré. Il s'agit d'un style bien particulier, d'un amour pour tout ce qui est outrancier, du côté décalé des choses-qui-sont-ce-qu'elles-ne-sont-pas... Le camp équivaut à toujours appréhender le monde d'un point de vue esthétique. Il incarne la victoire du « style*

---

<sup>1</sup> Baddeley, G. (2004) *Gothic : la culture des ténèbres*. (F. Dolisi trad.) Paris, France : Denoël (ouvrage original publié en 2002)

*» sur le « contenu », de « l'esthétique » sur la « moralité », de l'ironie sur la tragédie... Le goût du camp est avant tout une forme de plaisir, d'appréciation<sup>1</sup>.*

Cette analyse du style comme second degré, par opposition à l'illusion du naturel, Hebdige la reprend également à propos des punkss dans *Sous-cultures, le sens du style*<sup>2</sup>. Les sous-cultures spectaculaires sont des « formes de communication intentionnelles » qui « transgressent les lois de la “seconde nature de l'homme” » (Hebdige cite ici Hall, 1977). On pourrait associer la notion d'ironie dont il est ici question avec l'idée de parodie, omniprésente dans le rôleplay.

Baddeley poursuit son analyse de la sous-culture gothique ainsi :

*[...] la société dominante considère comme suspect tout intérêt porté à l'interdit et au mystère, toute propension à la sensibilité, à l'introspection et au noctambulisme, bref tout ce qui caractérise le mouvement ; et pourtant ces éléments deviennent acceptables si on les théâtralise à l'extrême. Quand des gens vous qualifient moqueusement de vampire ou de sorcière, pourquoi ne pas leur couper l'herbe sous le pied en endossant le rôle avec délectation ?<sup>3</sup>*

Ici, l'auteur montre l'aspect contestataire du fait de jouer un rôle dans la culture dominante. Pourtant, c'est bien souvent avec leurs pairs que les gothiques se réunissent. En ce qui me concerne, si j'analysais le rôleplay dans ce qu'il implique face à « la société dominante », je tenterais surtout d'observer ses significations à l'interne : non pas seulement le sens d'une contestation visible, mais le sens d'un univers partagé avec ses pairs, d'une culture visuelle vécue dans son corps même et parmi ses semblables. Il y aurait donc un sens à devenir vampire, pas seulement celui de pousser à l'extrême une contestation visible. Plus encore, il y a une signification particulière dans le fait d'incarner une sorcière parmi d'autres créatures de

---

<sup>1</sup> *Ibid.* p. 13

<sup>2</sup> Hebdige, D. (2008) *Sous-culture : Le sens du style*. (M. Saint-Upéry, trad.) Paris, France : La Découverte (ouvrage original publié en 1979)

<sup>3</sup> Baddeley, G. (2004) *Gothic : la culture des ténèbres*. (F. Dolisi trad.) Paris, France : Denoël (ouvrage original publié en 2002) p. 14



la nuit et gothiques divers. Et même, il y a un sens à incarner une sorcière, mais dans un univers cyberpunk. Bref, à mélanger les univers.

Toutefois, cette expression, comme le gothique et le punk, reste essentiellement exprimée par des choix vestimentaires, comme le montre Hebdige :

*[...] - la normalité se caractérisant par son invisibilité relative, sa conformité, sa « neutralité ». Mais la communication intentionnelle est d'un genre différent : elle se détache du lot en tant que construction ostensible et choix lourd de significations, elle attire l'attention sur elle-même, elle se donne à lire<sup>1</sup>.*

Le choix du vêtement est ainsi une manière constante de se donner à voir, dans l'idée de véhiculer un message, volontaire ou non. Il poursuit :

*En cela, elles [les contre-cultures vestimentaires] s'inscrivent contre la logique de la culture dominante, dont la principale caractéristique, d'après Barthes, est la tendance à adopter le masque de la nature, à remplacer les formes historiques par des formes « normalisées », à transposer la réalité du monde en une image du monde qui prétend obéir aux « lois évidentes d'un ordre naturel »<sup>2</sup>*

Ce que montre Hebdige ici, c'est que le vêtement, par son aspect décalé, visible, hors normes, dénonce l'association entre cette norme et l'idée d'un ordre naturel. La culture vestimentaire implique donc une remise en question intrinsèque, un message porté par le choc visuel.

Il faut noter ici une différence majeure toutefois par rapport aux cultures punk et gothiques : l'expression vestimentaire n'est pas un choix permanent. S'il en reste des traces hors des événements spéciaux, elle est surtout un costume que l'on revêt pour une occasion ou une autre, changeant d'univers, de style, de modalité d'expression à l'envie, même lorsque

---

<sup>1</sup> Hebdige, D. (2008) *Sous-culture : Le sens du style*. (M. Saint-Upéry, trad.) Paris, France : La Découverte (ouvrage original publié en 1979) p. 107

<sup>2</sup> Barthes, cité dans Hebdige, *Ibid* p. 108

l'on se rattache préférentiellement à un style ou à un autre. Il semble donc que l'on peut ajouter un niveau supplémentaire au fait de se costumer : il ne s'agit plus seulement d'afficher son opposition et sa singularité, mais de prendre celle-ci précisément comme un costume que l'on enfile. Le porteur du vêtement ne se confond plus avec ce qu'exprime son vêtement : il l'affiche, comme son choix expressif à un instant donné. L'expression vestimentaire atteint donc un niveau méta, se romanticise<sup>1</sup>. Elle est un jeu, un jeu tout à fait sérieux mais que l'on peut modeler, ré-agencer, dont on peut déconstruire et reconstruire la grammaire. Il ne s'agit plus seulement de détourner, refuser les marques et la société de consommation comme pouvaient le faire les punks, mais de rendre se compte que, même dans ce refus, on n'est pas exactement dupe ; que cette position elle-même est un costume que l'on peut changer sans se renier soi-même.

Pour voir comment se structure la codification de l'expression visuelle dont il est ici question, **rendez-vous section 10**.

Pour comprendre comment cette expressivité visuelle et vestimentaire génère toute une forme de créativité, **rendez-vous section 26**.

---

---

<sup>1</sup> Novalis (2005) *Art et Utopie : Les derniers fragments (1799-1800)* (O. Schefer trad.) Paris, France : Editions Rue d'Ulm.

## Section 14 : Besoin de définir, réagencement et enfermement

Un peu fatiguée, vous allez vous asseoir dans un coin sur un fauteuil moelleux, un verre de vin à la main. Vous attendez. Un groupe doit jouer, et les voilà qui arrivent avec leurs instruments. Ce devrait vous éviter de meubler la conversation avec la compagnie qui vous environne dans cette taverne médiévale. Et voilà que la musique démarre, une grande vibration dans l'air. D'abord hésitante, balbutiante. Elle prend ensuite de l'assurance, gonfle dans l'espace comme la voile d'un navire et emplît chaque espace. Il vous semble que tout n'est plus que cette vibration. L'air est connu, et tous, vous compris, commencent à chanter le refrain. A mesure que l'air se charge de rythme, les mains battent la mesure et une poignée d'enthousiastes commencent à danser. Chacun a à présent le regard d'un enfant, on rit, et un sentiment de parfaite communion se propage avec les mélodies pourtant malhabiles. Vous-même vous joignez à la danse, et c'est un instant de grâce.

Voilà pourtant qu'une brune et une blonde que vous ne connaissez pas, accompagnées d'un autre couple, prennent d'assaut le centre de la piste. Elles entament une série de danses médiévales traditionnelles de couple, démontrant leur maîtrise du pas et renvoyant certains danseurs à leur place. Hellequine leur propose plutôt d'entamer une danse collective simple, la plupart des gens n'ayant pas suivi de cours de danse médiévale et étant seulement ici pour passer un bon moment, en chœur et de bon cœur. « Oui mais non, tu peux pas faire une farandole sur ça, ce rythme-là, ça se danse comme ça, c'est tout !

- Oui mais vous êtes les seules à savoir le danser ça ! Et puis qu'est-ce ça peut faire, c'est juste pour s'amuser !
- Mais les gens peuvent suivre sur nous, c'est quand même mieux de faire les choses bien, non ?

Et voilà que se forme un petit groupe de danseurs, habitués des soirées de danse médiévale d'un côté, quelques rares danseurs assumant leur ignorance de l'autre. La majorité est retournée bavarder. Ceux qui savent et imposent leur norme ont repris le dessus.

Le charme est rompu.



Danse médiévale de rue à Trolls & Légendes, avec Artémise. Ce type de danse libre est très ouvert, bien éloigné des danses folkloriques médiévales de reconstitution dont il est question dans l'anecdote qui précède.  
Crédit inconnu

Il est difficile d'appliquer une définition claire à la plupart des univers. Un mélange d'inspiration, d'œuvres de références, de descriptions générales, de codes spécifiques, d'historique et de sous-catégories accompagne souvent chaque nom d'univers. Trois perspectives permettent d'appréhender cette volonté de définition.

La première est la notion de limite. D'un univers, plutôt qu'énumérer chacune de ses composantes, on dira que ceci en est, et que cela n'en est pas. Il est fréquent d'essayer d'appliquer une limitation aux codes employés pour l'expression d'un genre en particulier. L'idée d'appartenance et de non-appartenance tient lieu de définition. « Le *hors* n'est pas un autre espace, situé au-delà d'un espace déterminé, mais il est le passage, l'extériorité qui lui donne accès – en un mot : son visage, son *eidos* »<sup>1</sup>. C'est ainsi qu'Agamben montre la limite : ce qui est hors définit, donne accès à ce qui est dans. Le terme grec *eidos* désigne la forme<sup>2</sup>, mais aussi par extension la nature, et en dernier lieu l'espèce. Nature et forme sont donc inextricablement liées à travers ce terme. La volonté de se démarquer systématiquement d'un usage considéré comme impropre à un univers, de s'en désolidariser et de le rejeter, est donc

<sup>1</sup> Agamben, G. (1990) *La communauté qui vient : théorie de la singularité quelconque*. (M. Raiola trad.) Paris, France : Seuil. (ouvrage original publié en 1990 à Turin, Italie)

<sup>2</sup> *Eidos* (n.d) dictionnaire grec-anglais Liddell-Scott-Jones, extrait de : <http://stephanus.tlg.uci.edu/ljsj/#eid=31854&context=ljsj&action=from-search>

une manière de définir, de positionner. Mais dès lors se trouvent en conflit deux positions : celle d'appartenance à la communauté sans identité, à la meute, et celle d'appartenance à l'univers de référence. En voulant définir ledit univers, on crée un second niveau d'appartenance et de non-appartenance qui divise violemment la communauté. Par un désir de définir, par le rejet systématique de ce qui est en dehors, des membres de la communauté créent un devenir négatif qui va à l'encontre de leur propre nature commune. Il s'agit ici de définition par la négative, binaire (c'est ou ce n'est pas). Autrement dit d'une définition restrictive.

De plus, dans une communauté qui se veut subversive, au moins dans son sentiment d'être fondamentalement hors de ce qu'elle juge « la normalité », la définition systématique, « l'étiquetage » comme le nomme Hebdige<sup>1</sup> est par excellence le moyen de la récupération, notamment marchande. C'est une lame à double tranchant, qui permet de séparer ce que l'on fait de ce que l'on ne fait pas, mais qui, dans le même mouvement, sape l'originalité, la subversion, le rejet d'une société normalisée et marchande qu'appellent ces communautés. L'orgueil de savoir, de définir mieux qu'autrui, s'arroger le pouvoir de dire à autrui s'il répond ou non aux critères contribue à détruire l'espace de liberté qui avait été créé.

*Il me dit qu'Adam et Eve étaient les premiers hommes.*

*Je lui demande si Adam et Eve sont un symbole. Il me dit que non, que c'est la vérité. Qu'ils sont notre père et notre mère à tous.*

*Je lui dis que c'est une jolie idée, d'imaginer que toute l'humanité est une grande famille, mais que tout de même c'est un symbole.*

*Il me dit que chez les juifs, les symboles, les allégories, ça n'existe pas. Il me dit que l'enseignement juif procède par analogie.*

*Il me dit que je refuse d'y entrer car j'ai la vue embrouillée par le logos occidental.*

*La pensée occidentale est une machine préhensile, prédatrice et en dernière analyse destructrice m'explique mon maître. Elle met*

---

<sup>1</sup> Hebdige, D. (2008) *Sous-culture : Le sens du style*. (M. Saint-Upéry, trad.) Paris, France : La Découverte (ouvrage original publié en 1979)

*des noms sur les choses, des étiquettes, comme pour dire « ces choses font partie de mon système, je les ai comprises ». Mais le temps de nommer une chose, elle a déjà changé, et le nom qu'on lui a donné a déjà fini de la définir avec exactitude et on se retrouve avec en bouche des mots vides. L'occidental veut résoudre le monde. Faire de l'un avec du multiple. C'est un leurre me dit le rabbin.*

*- Oui, mais enfin, maître, est-ce que le judaïsme lui aussi ne cherche pas à faire de l'un avec le multiple ?*

*- Oui. Mais pas de la même manière.*

*Le logos c'est thèse, antithèse, synthèse. Alors que le judaïsme, c'est thèse, antithèse, antithèse, antithèse ...<sup>1</sup>*

En dehors de cette idée de définition (« Ceci est une bonne manière de faire, cela c'est juste n'importe quoi » ; « Le steampunk, ce n'est pas cela, c'est ceci ! »), il existe un autre plan de définition de ce qui est dans et ce qui est hors : l'idée d'authenticité.

Cette idée s'exprime souvent non pas par une opposition dedans-dehors, mais par l'expression de l'insuffisance. « Il ne suffit pas de s'habiller en noir pour faire du gothique » ; « Ce n'est pas parce qu'il y a 3 rouages collés là-dessus que c'est du *steampunk* ! ». Ce qui prime dans cette forme de définition, c'est l'idée d'intensité. Le mot d'ordre est de donner de la profondeur à son personnage, d'avoir passé du temps sur le costume, de bien connaître les univers dont on s'inspire, la référence cachée sous la référence. Il faut être dedans. L'intensité de la pratique, passé un seuil subjectif défini de manière différente par chacun des rôleplayistes, est considérée comme une forme d'authenticité, qui justifie tout choix et le plus souvent permet de dépasser les tentatives de définition restrictive imposées par certains.

Cette authenticité correspond à une définition précise du terme : « vérité intrinsèque, qui correspond aux tendances, aux sentiments profonds de l'homme, qui traduit son originalité en particulier » ou encore « valeur profonde dans laquelle un être s'engage et exprime sa personnalité »<sup>2</sup>. Il est donc à la fois question de valeurs défendues, et en même temps d'exprimer son originalité, sa personnalité. Ces valeurs doivent faire la preuve de leur

<sup>1</sup> Sfar, J. (2010) *Le chat du rabbin 1. La Bar-Mitsva*. [bande dessinée] Paris, France : Dargaud

<sup>2</sup> Authenticité (n.d) dans le Trésor de la Langue Française informatisée, extrait de : <http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=2623778130;>

profondeur, laquelle est souvent marquée plus par une intensité que par une profondeur de nature. D'où, peut-être, une tendance aux valeurs extrêmes et marquées, à avoir des avis tranchés. Là encore, l'intensité marque le seuil qui sépare la sincérité et la profondeur de l'inauthenticité. Cet appel à l'authenticité n'en est pas moins une injonction paradoxale : soyez authentiques, soyez originaux ! C'est un gage, pour ceux qui se sentent totalement investis dans ces univers, ceux qui « n'ont rien d'autre » puisque leur engagement et leur originalité, obtenue d'un fort investissement se trouvent reconnus. Mais c'est aussi un appel, paradoxalement, à tout exagérer, à intensifier sa présence au prétexte de cette authenticité dans l'attente d'une reconnaissance (ou en échange de cette reconnaissance justement). Il n'y a plus originalité et appui sur des valeurs mais un narcissisme qui s'appuie sur le regard d'autrui. Ou du moins, c'est ce que l'on vous dira de telle ou telle personne. Authenticité et inauthenticité sont là encore les deux faces d'une même pièce, deux attitudes à la fois identiques et contradictoires, reposant sur cette recherche paradoxale d'originalité.

*Create Steampunk, stop trying to define it !*

*♪♪♪♪ Just glue some gears on it, and call it steampunk <sup>1</sup>! ♪♪♪♪*

**Rendez-vous section 4** pour voir les limites du rôleplay auxquelles contribue ce désir de définition.

Pour approfondir l'idée de récupération marchande que craignent ces milieux, **rendez-vous section 25**

Pour comprendre en quoi aucun univers ne peut chercher à être pur, **rendez-vous section 5**

---

---

<sup>1</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=TFCuE5rHbPA>

## Section 15 : Être et paraître

C'est la première grande soirée organisée spécifiquement par *steampunk.fr*, mouvement plus jeune que *French Steampunk*. Il y a de gros conflits entre les deux instances, vous ne savez pas exactement pourquoi. Apparemment, des histoires compliquées entre les créateurs des sites, dont l'un aurait piqué celui de l'autre, quelque chose comme ça. L'administrateur de *French Steampunk*, en plus, aurait des penchants trop gothiques, et il dénaturerait le *steam* en faisant systématiquement des événements plus gotho-victoriens que vaporistes. Vous le tenez d'un mec très ami de Chapillon, fondatrice de *steampunk.fr*. Donc évidemment, pour le premier événement du groupe, tout le monde est en *steampunk*, tout le monde a fait un gros effort de costume, tout le monde est un parfait uchroniste. Ou presque. La copine d'un des participants est en gothique ! Pire, bien pire, elle a amené une amie, qui jure carrément dans le décor. Elle n'est même pas goth, elle : elle est carrément cyber ! Cheveux blancs en bataille avec *dreads* en flexibles de plastique, minijupe en tulle, corset vinyle, énormes bottes de vinyle noires à plateformes avec des sangles partout ... En plus elle est russe, et elle et son amie sont coincées sur un canapé, sans bouger. On vous a rapporté qu'elles « avaient fait la gueule toute la soirée » (ça ne vous a pas frappée, mais vous ne les avez pas beaucoup observées non plus). Il n'en faut pas plus pour enflammer une partie des participants. Sur le coup, peu de choses filtrent si ce ne sont quelques conversations moqueuses et quelques regards désapprouvateurs. Mais le lendemain, sur Facebook, c'est la guerre : « Mais franchement, quelle arrogance ces deux filles ! On les accueille gentiment dans notre groupe, à notre événement ! Elles auraient pu au moins faire un effort pour le *dresscode* ! Et puis elles ont pas desserré les dents de la soirée, c'est incroyable ! ». Le qualificatif de « gothopouf » apparaît vite, et la virulence des propos s'envenime, d'autant qu'une des « gothopoufs » en question est amie avec quelqu'un qui est ami de quelqu'un qui participe à la conversation, l'a donc vu par les hasards et la magie de Facebook et ne s'est pas privée de répondre. Deux personnes en particulier s'étant senties carrément insultées par leur présence prolongent interminablement le violent échange.

Tout ça pour dire qu'un mois plus tard, à l'occasion d'une autre soirée (ni goth ni *steam* cette fois), la sataniste russe et sa plus farouche opposante sont devenues les meilleures amies



du monde.



Artémise en Ayida Wedo (vaudou), un projet photo qui s'est soldé par un violent conflit entre ses initiatrices et le propriétaire du bar qui devait accueillir l'exposition. Crédit photo : Phylida Dolohov

Au sein de ces communautés, les conflits sont, nous l'aurons compris, légion. Les règlements de comptes en tout genre, les amours et désamours y prennent une force particulière, se chargent de passions souvent extrêmes. Outre la tendance au conflit bien connue des groupes français, les affects s'expriment souvent plus qu'ailleurs. Cette tendance

me semble spécifiquement liée au rôleplay, car celui-ci est, par excellence, un lieu d'injonction paradoxale, de coexistence de désirs opposés.

Il y a en effet un questionnement qui revient presque toujours : la limite entre l'être et le paraître (qui s'exprime parfois comme l'opposition entre Art et opportunisme esthétique par exemple). La notion d'authenticité revient, mais aussi celle de la « réalité » du costume. Dans une conversation sur Facebook datée du 23 juillet 2012, Hellequine et ses contacts débattent de la question suivante : quelle est la limite entre l'apparence, le désir de paraître, et la création véritable ? Le rôleplay pose spécifiquement cette question car la création, c'est soi-même. Ainsi, l'apparence que l'on prend est-elle le résultat d'un processus créatif ou bien d'un désir de mise en scène, dirigé par l'égo ? Le costume doit à la fois être une création, et en même temps nous représenter. Il doit sortir de l'ordinaire de vie de chacun tout en l'incarnant. C'est cette double injonction qui mène nécessairement à une tension, à l'impossibilité de concilier ce qui est fait concrètement (un événement permettant à des individus de se rencontrer costumés de manière plus ou moins atypique) et le fantasme qui y est associé (celui de pousser l'acte créatif à être total, que l'être créé ait la complétude et la perfection d'un personnage de pure fiction). Ainsi, Hellequine déplore son incapacité à incarner totalement les costumes qu'elle imagine :

*je ferais mieux d'écrire un roman, de dessiner une BD autour de ce personnage plutôt que de passer des semaines de ma vie à créer son costume, qui ne servira que mon ego, et encore, mon ego le plus superficiel*

*ouais, t'as l'air super classe en steam-inquisitrice, ma vieille, wooh ! et donc, à part te prouver que tu es classe, ça sert à ? et tu as quoi de la steam-inquisitrice ? tu sais tirer ? monter à cheval comme une déesse ? te battre contre 4 mecs armés ? NON... et ouais, tu sais te tortiller de façon étrange sur de la musique... et après ? tu es capable de faire un salto arrière, de tourner en l'air tout en filant en coup de pied dans la tête de qqn et tirant dans le crâne d'un autre à 50m ? NON alors il te sert à quoi, ton costume de steam-arlequin, meuf ?*

L'un des éléments essentiels du rôleplay est, comme nous l'avons vu, qu'il se pratique en groupe. C'est la présence d'autrui qui est garante de l'existence même du rôleplay. A propos d'une forme particulière du rôleplay, le *cosplay*, Lilian (créateur de l'émission *Costume Player* diffusée sur la chaîne Nolife) déclare notamment « on ne fait pas de *cosplay* pour soi, tout seul. Le *cosplay* est fait pour être porté, dans un environnement dédié, évalué par d'autres. Sinon c'est pas un *cosplay*, c'est juste un mec qui se déguise tout seul dans sa cave ! ». Il en est de même pour le rôleplay de manière générale. D'où, une fois encore, une situation de paradoxe, de double injonction : ce n'est que par l'échange avec autrui que l'on fait exister un personnage, et pourtant ne le faire exister que dans le but de cet échange, de « se faire voir, parader » est péché d'orgueil, de vanité et donc de vacuité du personnage et par là de celui qui le porte.

L'injonction paradoxale est définie par Gregory Bateson comme « l'ensemble de deux injonctions qui s'opposent mutuellement, augmentées d'une troisième contrainte qui empêche l'individu de sortir de cette situation. En termes de logique, elle exprime l'impossibilité que peut engendrer une situation où le paradoxe est imposé et maintenu »<sup>1</sup>. Dans ce cas, le paradoxe est le suivant : c'est à travers l'apparence, la mise en scène de soi que se fait la liesse collective du rôleplay. C'est une demande explicite que d'être costumé aux événements : elle apparaît sur les annonces, des tarifs spéciaux sont mis en place aux événements payants pour inciter à porter un costume et donc à participer au rôleplay (par exemple aux Médiévales de Provins ou à la Taverne Médiévale de Paris, dont les prix affichent une version avec et une version sans costume, toujours en faveur de la première). Il faut se distinguer en ne portant pas un costume fait en série, une création industrielle étant jugée « inauthentique », tandis qu'un objet ancien chiné en brocante, et plus encore un objet customisé fabriqué par soi-même, une connaissance ou un créateur intégré à chaque milieu est valorisée. Mais, paradoxalement, il ne faut pas se mettre outrageusement en avant, ne pas sembler « n'être qu'un personnage public ». Il faut savoir passer pour original voire provocant sans choquer ses pairs en brisant totalement les codes, montrer que l'on connaît ses classiques (les univers de référence) sans s'y limiter.

---

<sup>1</sup> Bateson, G., Jackson, D. D., Haley, J. & Weakland, J. (1956), Towards a Theory of Schizophrenia. dans *Behavioral Science*, Vol 1, 251–264

Bref, il faut paraître, mais le paraître doit laisser déceler un être, une essence passionnée. Et, pour fermer le paradoxe, la passion en question se tourne souvent vers une forme d'art qui a essentiellement pour vocation d'être montrée : customisation, artisanat, danse, création graphique et vestimentaire ...

L'atmosphère schizophrénique qui préside à ces univers, faite d'identités multiples et d'attirances contraires n'échappe pas à cette logique. Le rapport humain est lui-même soumis à ces appels contraires en permanence, à l'intérieur même de chaque groupe. Or, ce rapport humain est une des bases du rôleplay, un des éléments centraux sur lequel il repose.

Pour approfondir l'idée d'authenticité, **rendez-vous [section 14](#)**

Pour voir comment ce paradoxe de l'apparence se manifeste à travers la photographie, **rendez-vous [section 19](#)**

Pour voir dans quelle mesure ce paradoxe peut aboutir à une rupture de rôleplay, **rendez-vous [section 22](#)**

---

## **Quatrième seuil : De quoi parler ? Méthodologie de terrain**

J'ai choisi d'employer l'ethnographie pour explorer ces groupes. Il m'a semblé en effet qu'il s'agissait de phénomènes complexes, et que seule une fréquentation assidue et une participation aux activités qu'ils pratiquaient me permettrait de comprendre ce qui s'y produisait et ce qu'elles produisaient. De plus, l'accès m'était facilité par mes contacts étroits avec plusieurs personnes influentes et présentes de ces groupes, ainsi qu'une bonne connaissance des codes internes implicites et d'une partie de leurs références culturelles et sociales. Il me fallait donc participer, faire avec eux, faire partie d'eux pour rendre compte de leurs pratiques, de leur manière d'agir, mais surtout de leurs discours sur leur propre pratique.

J'ai donc effectué un travail de terrain, tout d'abord exploratoire (du 8 avril au 25 juillet 2011) durant lequel j'ai participé à de nombreuses activités, défini mon champ d'analyse et pris contact avec de nombreux acteurs des groupes étudiés, suivi d'un bref retour en France (octobre 2011, constituant un second terrain). Un troisième terrain (du 17 mai au 20 août 2012) m'a permis l'analyse présentée ici.

Les contacts centraux de mon étude <sup>1</sup> se font connaître essentiellement sous pseudonyme, et ont parfois plusieurs identités alternatives. C'est sous ces identités que je les présente, car c'est de cette manière qu'ils interagissent dans ces groupes. Qu'il s'agisse de leur personnage, de leur pseudonyme, de leur nom d'artiste (je préciserai ces distinctions ultérieurement), je m'attache à spécifier sous quelle forme ils se présentent.

J'ai également au cours de mon étude amassé une grande quantité de documents. Il s'agit essentiellement de cartes de visites, de tracts, d'affiches, d'articles, de photographies. Ces documents sont conservés et servent d'appui dans mon étude, au même titre que les témoignages enregistrés et les informations notées concernant mon ethnographie, selon les modalités définies dans le formulaire de consentement. Pour ce qui est de l'usage de photographies, leur emploi est spécifié dans le formulaire de consentement. Je suis à la fois les usages légaux concernant le droit à l'image tel qu'il a cours en France, mais les usages officieux, tels qu'ils ont cours dans les groupes étudiés (en particulier citer le personnage et

---

<sup>1</sup> Les personnes citées et celles qui m'ont aidée dans ma recherche ont signé un formulaire de consentement

ses crédits en plus du photographe, et les éventuels costumiers, maquilleurs et autres artistes pour les images de rôleplay).

Déroulement : J'ai commencé mon travail en m'attachant à certains informateurs-clés, et en rencontrant les groupes qu'ils fréquentaient en particulier, en assistant aux événements auxquels ils participaient, et en participant moi-même pleinement à ces événements (création de costume, participation à des « shoots photo » etc.).

Au cours de mon premier terrain, ces informateurs-clé étaient au nombre de quatre (Hellequine, Fleur, Adrian, Elriele). Par leur biais, je me suis intégrée essentiellement à la communauté *steampunk.fr*, l'une des deux principales communautés *steampunk* de France, ainsi qu'à la Lance le Trèfle, compagnie d'arme médiévisite et à une communauté *Japan Fetish/Colora*. J'ai participé à de grands événements publics :

- ♣ marché médiéval de Pontoise, 9 avril 2011
- ♣ Trolls & Légendes, 22-23-24 avril
- ♣ soirée Vaporiste au Cabaret du Néant, 30 avril
- ♣ Tokyo Decadence, 7 mai
- ♣ Nuit vaporiste, 4 juin
- ♣ *Japan Expo*, 30 juin- 3 juillet

En plus de ces événements, j'ai participé à une vingtaine d'événements de taille plus modeste, à caractère privé ou organisé spécifiquement par un groupe par et pour ses participants (sorties au musée *steampunk*, séances photo ou film, ateliers de créations hebdomadaires, rencontres autour de projets créatifs spécifiques ...). Autrement dit, il y a des événements officiels organisés, très structurés (dont l'exemple le plus parlant est la *Japan Expo*) d'une part, des sorties improvisées entre amis sans costume ni mise en scène à l'extrême opposée. Entre les deux, il y a un immense nuancier, selon le degré de prévision, de préparation, la quantité de gens présents, mais également de manipulation d'argent (pour réserver une salle, un stand par exemple), d'organisation (réserver un espace par exemple). Ainsi, le grand pique-nique *steampunk* annuel rassemble beaucoup (pour le milieu *steampunk*) de participants (entre 150 et 200 à l'édition 2011), implique beaucoup d'anticipation (la date est connue plusieurs mois à

l'avance, parfois votée par les participants sur Facebook) mais aucune organisation (pas de réservation de salle ou de préparation : tout le monde se retrouve dans un parc). Une classification systématique serait vaine, chaque événement ayant ses conditions d'organisation particulières, je me suis attachée à spécifier celles-ci lorsqu'elles étaient pertinentes.

De manière générale, je me suis en particulier centrée sur le groupe *steampunk.fr*, un des deux (trois ?) grands groupes *steampunk* français, où je me suis fait de très nombreux contacts. Il s'agit en réalité du premier groupe avec lequel j'ai lié des amitiés. Par la suite, j'ai retrouvé, parfois avec surprise, des membres de ce groupe dans tous les événements auxquels j'ai participé (de même que j'ai, par la suite, retrouvé des membres d'autres groupes rencontrés dans des événements *steampunk*), confirmant ainsi la circulation de personnes dont j'ai fait mention plus haut. Ces trois groupes se sont constitués comme distincts, suite à des désaccords entre leurs membres fondateurs, ayant entraîné de nombreux conflits d'appartenance. Comme je l'étudierai plus en détail, les conflits participent de manière très importante de la dynamique de groupe.

De retour à Montréal, j'ai rencontré des groupes du même type (*steampunk*, *fetish*, *Harajuku/colora* gothiques et médiévistes en particulier). Je ne traiterai pas de ces autres groupes ici mais les fortes différences entre ces groupes et les relations qu'ils entretiennent entre eux par rapport à leur équivalent en France m'ont aidée à mettre en lumière les spécificités des pratiques en France.

### Second terrain : Octobre 2011

- ♣ Grand rassemblement national Vaporiste, le 16 octobre au pied de la Tour Eiffel

### Troisième terrain :

- ♣ 19 mai : soirée années 30 et spectacle effeuillage burlesque à la machine du Moulin Rouge
- ♣ Mardi 5 juin : 6<sup>ème</sup>renk-art Eros et Thanatos (vernissage sur Paris)
- ♣ Vendredi 8 juin : ouverture du SteamTour
- ♣ Du vendredi 22 juin au dimanche 24 juin à Provins (77160, Seine-et-Marne), fête

médiévale, avec participation à la compagnie d'armes La Lance le Trèfle

Cette recherche, je l'ai fait avec de nombreux intervenants. Hellequine en premier lieu, ma guide qui m'a ouvert toutes les portes possibles, m'a fait rencontrer de très nombreux contacts et m'a fait partager ses univers et sa pratique. Mais aussi une trentaine d'autres, sous plusieurs noms, plusieurs identités, plusieurs personnalités, qui ont partagé avec moi leur univers et avec qui j'ai tissé des liens étroits. Enfin, entre 100 et 200 contacts, rencontres brèves, échanges individuels m'ont permis d'apercevoir un peu du territoire que je tente ici de cartographier.

En matière de méthodologie *Littérature et Ethnographie*<sup>1</sup>, écrit sous la direction de Boyer, m'a permis une approche qualitative du travail ethnographique, en même temps qu'il a accompagné mon interrogation sur le travail d'écriture et son influence sur la réception des travaux ethnographiques.

D'autres lectures m'ont aidé à définir mon sujet, même si cela s'est fait essentiellement par défaut. Ainsi, la lecture de *After sub-culture*<sup>2</sup>, sous la direction de Kahn-Harris et Benett a contribué à m'aider à placer les enjeux de mon analyse. En effet, malgré leurs nombreux points communs avec les sous-cultures, les univers alternatifs que j'étudie échappent toujours partiellement à tout cadre d'analyse. Ils ne sont pas si clairement définis que des sous-cultures et leur désorganisation, que j'ai identifiée comme rhizomatique<sup>3</sup>, dépasse le cadre clos et défini de la sous-culture.

La question de la culture fan s'est également posée, dans le cadre d'une analyse de sous-culture. Après la lecture de *Fan-culture*, écrit sous la direction de Le Guern<sup>4</sup>, la notion même de fan m'a paru problématique, car ce n'est pas tant d'œuvres en soi mais à des formes d'univers que s'attachent ces cultures, tentant dans un même mouvement de les isoler en les

---

<sup>1</sup> Boyer, A-M. (dir) (2011) *Littérature et ethnographie*. Paris, France : Cecile Defaut

<sup>2</sup> Kahn-Harris, K. et Benett, A. (dir.) (2004) *After subculture, critical studies in contemporary youth culture*. New York : Palgrave Macmillan.

<sup>3</sup> Deleuze, G. et Guattari, F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie : Mille Plateaux*. Paris, France : Editions de minuit.

<sup>4</sup> Le Guern, Ph. (dir.) (2002) *Les cultes médiatiques : culture fan et œuvres cultes*. Rennes, France : PU Rennes.



définissant et de les mêler constamment. C'est ainsi qu'il m'est apparu que, s'il s'agissait bien de cultures fan, elles étaient d'un type bien particulier défini par Azuma<sup>1</sup>, tel que détaillé dans mon analyse.

### Premier seuil

---

---

<sup>1</sup> Azuma, H. (2008) *Génération Otaku : Les enfants de la post-modernité*. (Q. Corinne, trad.). Paris, France : Hachette Littérature. (ouvrage original publié en 2001 à Tokyo, Japon)

## Section 16 : Entrée et sortie de l'espace sacré

« C'est vrai qu'avec les grandes grilles comme ça, nous enfermés là avec nos costumes et les passants normaux de l'autre côté, ça fait un peu zoo quand même ! ». La remarque vient de votre gauche, une femme de la compagnie des danseurs, costumée en femme-dragon. C'est vrai que, vu comme ça... D'un côté, c'est l'univers médiéval fantastique de Trolls & Légendes. De l'autre, la vie suit son cours chez les êtres humains. L'espace de l'événement, comme celui de dizaines d'autres auxquels vous avez participé, est délimité par des grilles. Il faut un ticket pour entrer. Avant l'entrée, une forte concentration de gens costumés. Après l'entrée, l'espace du rôleplay ; un autre univers. Ici tout est normal : des dragons, des cracheurs de feu, des combats d'épée GN (mais pas d'épée médiévale en métal, il paraît qu'il y a eu une bagarre hier soir avec des blessés, vous le tenez d'au moins 5 personnes qui en sont certaines pour l'avoir entendu de quelqu'un d'autre qui lui-même le tenait de quelqu'un d'autre !), des voyageurs du temps, des gothiques (quel que soit l'événement, il y a toujours des stands gothiques, et personne ne sait jamais pourquoi), des monstres divers, des guerriers, des elfes, des gnomes et des orcs.

Bon, tout ça est bien gentil mais il commence à faire faim. Avec Elriele, vous vous dirigez vers la « cantine » de Trolls. Vous savez que des gens sont venus de toute l'Europe pour y participer, et apparemment ils mangent tous à la même heure. Il faut échanger son argent contre des jetons puis faire la queue au stand du plat que l'on veut commander. Soit deux étapes, et au moins 20 mètres de file très lente pour chaque. Sans parler des prix. Pas le choix : le supermarché en face de l'espace de l'événement. Vous sortez donc, une guerrière et un elfe, au Carrefour du coin. Et vous passez, en quelques mètres, du statut de participant à celui de curiosité. Vous croisez quelques autres chimères ayant aussi changé d'univers pour se sustenter. Vous ressortirez 15 minutes plus tard avec deux sandwiches, sous le regard un peu blasé de la caissière et celui, curieux, des autres clients. L'un d'entre eux vous arrêtera même pour vous demander si vous travaillez pour l'animation du magasin.



Entrée en armes et costumes médiévaux XVème siècle dans la ville de Provins (Médiévales de Provins 2012) par la Grande Porte de la ville, juste à l'entrée dans le village médiéval après la validation des billets d'entrée. Crédit photo : Faustine Ferrer

L'entrée dans un espace dédié au rôleplay suit généralement un véritable rituel. Souvent, des participants se retrouvent chez les uns ou chez les autres ; partiellement ou non costumés, ils complètent leur parure ensemble, s'entraident à lacer corsets et lavallières, se maquillent, s'échangeant accessoires et chapeau en même temps que des conseils de fabrication ou de lieux d'achats. Il y a un véritable rituel de préparation en petit groupe. Puis celui-ci se dirige vers le lieu de l'événement. Le groupe costumé produit généralement un effet d'amusement ou de fascination des passants, et le sentiment de se distinguer de la masse, dont j'ai déjà fait état, se fait particulièrement sentir. La présence du groupe a ceci de rassurant qu'elle permet de limiter les agressions dont peuvent être l'objet les participants. J'analyserai ce phénomène plus loin, mais une apparence vestimentaire atypique génère parfois de violentes réactions. L'espace semble se modifier peu à peu à l'approche du lieu de l'événement : des personnes costumées apparaissent, de plus en plus nombreuses. En contrepartie, l'étonnement des passants se fait moins sentir : ils en viennent peu à peu à être en minorité.

Puis, à l'entrée du lieu où se tient l'événement, il y a souvent un ticket à remettre, à payer. Dans des événements comme la grande soirée *steampunk* « Nuit Vaporiste » du 4 juin 2011, des tickets avaient été fabriqués alors que l'événement était public et gratuit. Il y a à ce moment un véritable rituel de passage. Au-delà de cette limite, les participants entrent véritablement dans l'espace du rôleplay, espace familier au sein duquel s'appliquent les règles implicites du rôleplay. Celui qui passe ce point pénètre dans un autre monde, un espace carnavalesque. Ainsi, si dans le carnaval c'est le temps qui marque le passage dans un autre monde (date du carnaval), il s'ajoute ici un passage spatial, marqué par l'entrée dans un espace consacré accompagné le plus souvent par ce passage rituel qu'est la vente et/ou la vérification des billets.

Qu'il y ait ou non une porte physique, une barrière matérialisée, il y a toujours un seuil, un espace de passage. Entre individu et meute, entre non-costumé et costumé. Il y a toujours un point de rupture entre le dedans et le dehors, entre l'espace où l'on se sent à sa place et celui où l'on se sent déplacé (ce qui a aussi son charme, à petite dose...). Il y a toujours un lapin blanc, des portes dans des portes, un passage vers l'autre côté du miroir ... Sinon comment peut-il y avoir de la magie ?

Incarner un personnage fait vivre son univers, qui relève comme nous l'avons vu, nécessairement de l'imaginaire. C'est donc le costume qui crée l'univers, l'ensemble des individus qui le composent qui définissent l'espace sacré et sa nature. Les grilles délimitent souvent l'espace, le décor offre le cadre, mais seul le rôleplay en son sein, qu'il s'agisse de *fetish*, de gothique, de medfan ou de *steampunk* peut donner vie à un univers. La métaphore de la traversée du miroir, figure récurrente de l'accès à un autre monde, prend ici une teinte particulière : en changeant sa propre identité, sa propre « face » (au sens de « aspect sous lequel une chose se présente », petit Robert), il modifie l'univers dans lequel il se trouve, mais si et seulement si cette attitude est partagée par la masse de ceux qui composent la population de l'événement. C'est donc un lieu très localisé, centre de la concentration des rôleplayistes, qui devient une autre dimension, un autre espace-temps.

Pour comprendre comment les éléments de costume des participants renvoient à un univers de référence, rendez-vous [section 10](#)

Pour voir ce qu'il reste du costume et des personnages hors de cet espace spécifique du rôleplay, **rendez-vous section 18**

---

## Section 17 : (Dés)Organisation en rhizome

Pour le lancement du nouvel album de Spiky, un événement a été organisé au Black Dog. Au début, vous n'avez pas très bien compris. Il était question d'un concert, on vous a vendu ça comme de la musique *steampunk*. Une amie vous a fait écouter l'album, qui vous a semblé faire plus musique de film fantastique que *steampunk* (la possible existence d'une musique *steam* est d'ailleurs un grand débat dans la communauté : toutes sortes de musiques s'y affilient, mais plus par l'esthétique adoptée par ses compositeurs ou leur appartenance à un groupe de vaporistes que par quoi que ce soit de marqué du point de vue sonore – il suffit d'écouter ledit Spiky et de le comparer à une autre idole comme Dr Steel). Et vous vous êtes demandé comment il pouvait y avoir un concert puisqu'il s'agit de musique électronique. En fait, c'était plutôt une soirée-événement, dans laquelle le fameux Spiky signait des autographes en vendant des albums et au cours de laquelle se réunissait tout ce petit monde. Mais après, que faisait-on dans un bar gotho-métalleux ? A vrai dire, la plupart des vaporistes sont gothiques à leurs heures perdues et métalleux à leurs heures trouvées, du moins pour ceux qui ne sont pas médiévistes (encore qu'il y ait également des bars gotho-médiévistes où l'on écoute du métal, dans lesquels d'autres événements ont été organisés). Bref, comme dit Hellequine, tout est dans tout et inversement.

A cette soirée donc, un verre de bière à la main, vous faites le tour des *steamers* afin de saluer le plus de monde possible. Et voilà que vous croisez Ruby. Avec ses cheveux rose vif, vous ne l'imaginiez pas chez les *steamers* ! Vous l'aviez rencontrée dans une soirée *cyber-fetish* (la Tokyo Decadence, ou TD pour les intimes, plus précisément) où elle évoluait comme un poisson dans l'eau au cœur d'un groupe de *harajuku-colora*, habillée de paillettes et de rouge pétant, une tenue qu'elle avait fabriquée elle-même et casée dans un projet pour ses études d'art, création et design vestimentaire. Et la voici, toute transformée dans sa robe XIX<sup>ème</sup>, avec son chapeau de cuir brun vieilli et sa chemise de flanelle blanche teinte dans le thé (une pratique courante pour vieillir les vêtements du commerce, d'un blanc peu naturel). « Ah, mais bien sûr que je fais aussi du *steam*, je suis dans la communauté depuis les débuts, je connais tout le monde ici ! »

Bon, effectivement, tout est dans tout.



Quelques steamers à la soirée de lancement de l'album de Spiky : Carnival Symposiu. Crédit inconnu

Bien qu'appuyés sur des univers spécifiques, il est difficile de tracer une carte précise de ces groupes, ou même d'en définir les contours. Que ce soit de leur propre définition, de l'univers dont ils se réclament ou des éléments qu'ils mettent en avant selon leur univers de référence, les participants de ces groupes ont tous une définition différente. De plus, à l'intérieur de chaque univers, des sous-univers ou univers associés se définissent, chaque fois plus précis : par exemple le rétrofuturisme (globalement appréhendé sous le terme *steampunk*) se subdivise en *clockpunk* (basé sur l'imaginaire d'un monde fait de technologie de mécanismes, automates et horloges par exemple), *dieselpunk* (basé sur la technologie de l'entre-deux guerres), *steampunk*, victorien, *edwardien*, *Tezlapunk* (inspiré par les premières technologies employant l'électricité), *circuspunk*, *stitchpunk* (esthétique des poupées de chiffon), *tribalpunk* et d'autres sous-univers encore (par exemple le steam-fantastique, appelé *elfpunk* sur Wikipedia mais que je n'ai jamais entendu nommer durant mon enquête car peu apprécié des puristes bien que pratiqué), définis par des spécificités de plus en plus précises.



Le plus souvent, chacun ajoute ses propres distinctions, orientations, subdivisions. Ainsi, la distinction entre ces univers peut être vue comme une fractale, où quel que soit le niveau d'observation auquel se place le spectateur, il existe de nombreux sous-univers vers lesquels il se ramifie. Mais il ne s'agit pas d'une arborescence. Pour deux raisons. La première est que ces sous-divisions ne viennent pas d'une branche unique : chaque univers possède des inspirations et des origines diverses ; le *steampunk* vient autant du gothique victorien que de la reconstitution historique, de sources historiques, fantaisistes, ou même de la fantaisie historique. Ce n'est pas une branche qui se ramifie mais de nombreuses lignes qui se rencontrent pour en former plusieurs autres. La seconde, c'est que ces univers se relient tous d'une manière ou d'une autre. Pas seulement par ceux qui pratiquent le rôleplay, mais beaucoup par la fiction (par exemple le manga qui mélange allègrement tous les genres littéraires, cinématographiques et narratifs). Le *steampunk* se retrouve lié à d'innombrables univers, des références communes se créent avec l'univers medfan par l'apparition de « steam-elfes », des œuvres comme l'anime *Steamboy*<sup>1</sup> donnent vie à cet univers dans l'animation japonaise, où il était déjà présent chez Miyazaki (*Le château ambulant*<sup>2</sup>), se lie au tribal via le multiculturalisme *steampunk* (présent en particulier sur Facebook), lui-même connecté au gothique par la danse tribale-fusion d'une part et le victorien d'autre part, le *dieselpunk* le reliant aux années 30 et à la mode pin-up années folles. Tous ces univers existent donc sur plusieurs plans, à travers plusieurs dimensions (dimension humaine, musique, œuvres) qui les relient les uns aux autres en tout point, dans un jeu de renvoi permanent. Les participants eux-mêmes s'organisent selon ce modèle. Ils appuient leurs relations sur plusieurs supports distincts – rencontres IRL, échanges sur les forums, événements, réseaux sociaux- lesquels sont axés autour de cultures fan, de pratiques spécifiques telles que le jeu de rôle ou le *cosplay* (contraction japonaise de costume player, fait d'incarner par un costume un personnage de fiction, généralement de manga ou de japanimation), de création artistique et de rencontres informelles, chaque intervenant appartenant ou ayant appartenu le plus souvent à plusieurs groupes. De fait, il est difficile voire impossible d'établir avec netteté la limite exacte d'un sous-groupe, en réalité entité protéiforme qui a conscience d'elle-même et de l'univers de référence dont elle se réclame sans jamais pouvoir en tracer les contours.

---

<sup>1</sup> Katsuhiro, O. (2004) *Steamboy* [film d'animation] Tokyo, Japon : Sony Pictures Entertainment

<sup>2</sup> Miyazaki, H. (2004) *Le château ambulant* [film d'animation]. Tokyo, Japon : Studios Ghibli



Par le dialogisme, ces communautés *underground* rendent leurs propres limites peu claires, brouillées. C'est probablement ce phénomène qui explique que, si les communautés spécifiques ont un nom déterminé, l'ensemble des groupes se livrant aux pratiques que j'étudie n'aient pas de nom spécifique. Si les références sont communes, elles se confondent sur plusieurs niveaux de code qui ne se recoupent pas nécessairement mais influent les uns sur les autres. On peut distinguer ainsi différents niveaux : celui des pratiques sociales, des références culturelles et des pratiques artistiques.

Les codes employés contribuent à générer différents types de sous-divisions dans les communautés et dans les univers, qui sont des subdivisions potentiellement infinies selon le mode de recombinaison des éléments de code. Si ces combinaisons sont virtuellement infinies, leur actualisation est, elle, surtout définie par les performances explorant les limites de ce qui a déjà été fait, évoluant constamment au cours du temps selon des configurations mises en place par les participants, non prévisibles à l'avance. Les individus passant d'un sous-groupe à l'autre librement et étant en contact potentiel avec chacun tout en se plaçant actuellement à chaque fois dans une combinaison nouvelle. Des lignes de fuites naissent ainsi à chaque pratique du rôleplay. Ces subdivisions infinies de lignes se croisant et se recroisant reprennent précisément la structure que Gilles Deleuze et Félix Guattari définissent, dès l'ouverture de Mille Plateaux comme la structure du rhizome :

*Résumons les caractères principaux d'un rhizome : à la différence des arbres ou de leurs racines, le rhizome connecte un point quelconque avec un autre point quelconque, et chacun de ses traits ne renvoie pas nécessairement à des traits de même nature, il met en jeu des régimes de signes très différents et même des états de non-signes. Le rhizome ne se laisse ramener ni à l'UN, ni au multiple. Il n'est pas l'un qui devient deux, ni même qui deviendrait directement trois, quatre ou cinq, etc. Il n'est pas un multiple qui dérive de l'Un, ni auquel l'Un s'ajouterait ( $n + 1$ ). Il n'est pas fait d'unités mais de dimensions, ou plutôt de directions mouvantes. Il n'a pas de commencement ni de fin, mais toujours un milieu, par lequel il pousse et déborde. Il constitue des multiplicités linéaires à  $n$*

*dimensions, sans sujet ni objet, étalables sur un plan de conscience et dont l'Un est toujours soustrait ( $n - 1$ ). Une telle multiplicité ne varie pas ses dimensions sans changer de nature en elle-même et se métamorphoser. A l'opposé d'une structure qui se définit par un ensemble de points et de positions, de rapports binaires entre ces points et de relations biunivoques entre ces positions, le rhizome n'est fait que de lignes [...] Le rhizome est une antigénéalogie. C'est une mémoire courte, ou une antimémoire.<sup>1</sup> [...]*

Le rhizome est en mouvement constant, toujours pris de l'intérieur. C'est précisément comme cela que se présentent ces groupes étudiés. Dans un espace littéralement anarchique, qui possède ses leaders et mouvements internes mais jamais de direction à proprement parler (et ce dans les deux sens du terme). Malgré la présence de sites (Internet avec *steampunk.fr* par exemple) qui se veulent centralisateurs, ces mouvements n'ont pas de lieu, d'organisation, de centre. La tendance permanente à la scission fait qu'il y a aujourd'hui au moins 3 grands sites Internet supposés représenter selon eux le *steampunk* français ; la plupart des échanges sont disséminés entre Facebook, les rencontres IRL, le site ; même ceux qui ont une certaine notoriété ne dirigent pas ; et ceux qui organisent des événements ont un rôle très actif dans la communauté et fédèrent de nombreuses personnes n'ont pour autant aucun contrôle sur celle-ci et sont une cible d'autant plus visible pour les critiques. Ils ne possèdent aucun pouvoir particulier. Pas de dirigeant, et pas non plus de mémoire centralisée : en dehors de photographies sur Facebook ou d'innombrables autres sites, soumis à l'effacement, de traces de conversations sur des forums, rien ne centralise la mémoire des événements passés. Tout se joue dans l'action, le présent. Ce qui est passé est modifiable. A l'instar de Mat Xenashura, qui suite à trop de changement de pseudonymes a dû recréer un compte Facebook pour changer une nouvelle fois d'identité et a ainsi supprimé son ancien compte, chaque pan de mémoire est volatile, prêt à s'effacer sans qu'on ne sache comment. J'ai fait cette expérience avec certaines informations que je consultais sur Internet, et qui ont disparu, tout simplement, du jour au lendemain : blogs, accès à des photographies enregistrées sur des pages d'événements telle

---

<sup>1</sup> Deleuze, G. et Guattari, F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie : Mille Plateaux*. Paris, France : Editions de minuit. P. 42

weemove, rien ne centralise clairement les informations sur ces groupes, que ce soit IRL ou en ligne.

*Le rhizome est un système acentré, non hiérarchique et non signifiant, sans Générale, sans mémoire organisatrice ou automate central, uniquement défini par une circulation d'états. Ce qui est en question dans le rhizome, c'est un rapport avec la sexualité, mais aussi avec l'animal, le végétal, avec d'autres mondes, avec la politique, avec le livre, avec les choses de la nature et de l'artifice, tout différent du rapport arborescent : toutes sortes de devenir<sup>1</sup>.*

Chacun ajoute ses éléments, sa vision, son interprétation. Les rapports multiples à la sexualité par le libertinage, aux éléments animaux et végétaux, à l'imaginaire et à l'objet créé, favorisent toute une circulation des imaginaires, des affects, et surtout des énergies créatrices. Chaque nouvel élément est ajouté à l'infinie série des possibles. « L'arbre impose le verbe "être", mais le rhizome a pour tissu la conjonction "et... et... et". » (Mille Plateaux, p. 36) : dans l'espace du rhizome, il n'y a plus d'essence, d'identité. Il n'y a plus que l'ajout d'éléments les uns aux autres. C'est ainsi que fonctionnent les univers « alternatifs » que j'ai étudiés, et c'est ainsi que fonctionne le rôleplay. C'est une forme qui prend place exclusivement dans le rhizome, mêlant ainsi des influences de natures très diverses.

Pour continuer l'analyse deleuzo-guattarienne, **rendez-vous section 21** avec les meutes, ou bien **rendez-vous section 24** pour analyser le rôleplay comme devenir à travers l'éclatement de l'identité.

---

<sup>1</sup> Deleuze, G. et Guattari, F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie : Mille Plateaux*. Paris, France : Editions de minuit. P. 32

## Section 18 : Ristance et traces du personnage

Vous avez rendez-vous avec Hellequine. Aucun événement, rien d'extraordinaire, même pas un atelier informel. Vous allez simplement faire les friperies, vous faire à manger chez elle et travailler un peu toutes les deux. Lorsque vous sortez du tramway, elle est déjà là. « Rah, je me suis réveillée à la bourre, j'ai mis absolument n'importe quoi comme vêtements, ça ressemble à rien franchement ! » DocMartens noires, treillis de l'armée kaki, t-shirt rouge et veste en jean. Il vous semble avoir déjà vu chacun de ces éléments et vous reconstituez mentalement les costumes dans lesquels vous l'avez vue, de style très variés, incluant chacun. La semaine passée déjà, vous avez vu Callisto, qui sortait du travail, et avez reconnu sa jupe longue. Encore à une autre soirée, quelques mecs discutaient de leurs nouveaux vêtements, et PL s'enthousiasmait d'avoir trouvé un vêtement très steampunk mais qui, sans accessoires, pouvait tout à fait être porté à son travail sans éveiller l'attention outre mesure. « Déjà qu'ils me trouvent un peu excentrique, s'ils savaient ! »

Bref, les éléments de costume prennent peu à peu leur place dans une garde-robe de tous les jours, comme une lente transformation en un être hybride, un mutant dont on peut parfois entrevoir la métamorphose à travers le masque du quotidien.



Plus encore que les vêtements, barbe et cheveux sont sans doute les marques d'un personnage qui collent le plus à la peau et s'immiscent dans le quotidien. Ici, Hellequine après une transformation capillaire radicale

Transformation peu à peu du quotidien par la radicale transformation épisodique et carnavalesque, jusqu'à divers stades. Devenir au quotidien comme conséquence de la transformation du carnaval. Jouer à devenir soi ? Traces du vêtement, des habitudes, de la musique, qui mènent peu à peu au sentiment de se déguiser lorsqu'on ne se costume pas, de travestir son costume en vêtement de ville.

Devenir soi et devenir-soi : enlever le masque ou en essayer encore un autre ? Je me cherche, j'ai l'impression de découvrir peu à peu ma vraie nature, d'être moins dans le faux. J'enlève peu à peu mon masque. Quel masque ? La distance qui m'éloignait de ma propre vie, la voici transposée dans ce masque de papier, dans ce costume que je peux retirer.

Ladycatz :

"L'homme n'est jamais aussi grand que lorsqu'il est à genoux pour aider un enfant" [Pythagore] a longtemps été ma citation préférée. Ayant eu foi en l'Humanité de nombreuses années, je me parais de cette maxime comme d'un bouclier afin de prouver au monde que depuis toujours les valeurs morales sont les plus nobles, les plus puissantes. Seulement j'ai récemment trouvé cette sentence qui me résume assez bien : « C'est lorsqu'il parle en son nom que l'Homme est le moins lui-même. Donnez-lui un masque et il vous dira la vérité. » [Oscar Wilde] Et je suis d'accord car je l'ai souvent constaté : avec un « masque » - quel que soit la forme du masque (internet, lettre, sms, mail, tenue, alcool) - je me livre plus facilement aux autres.

Se retrouver n'est, il me semble, qu'un autre devenir, une autre création. Simplement, elle a cette force libératoire : il nous semble qu'on fait tomber le masque. N'est-ce pas seulement que nous nous distancions du masque, que nous prenons conscience de lui, le matérialisons, et le manipulons à notre guise ? Une relation à soi-même, exploratoire, dans laquelle il n'y a plus de tabous, nous permet-elle d'explorer ce qui est déjà là, comme le contenu d'un vieux grenier lorsqu'on allume la lumière ? Ou bien cette libération permet-elle de créer des résonances, qui nous conviennent plus ou moins, nous paraissent plus ou moins harmonieuses mais ne lui préexistent pas ?

Dans tous les cas, les traces permettent une chose : de placer sous le masque que l'on ressent comme creux du soi quotidien, le masque coloré de l'artifice, sous lequel existerait un vrai moi qui y serait caché. Si ce qui est supposé être moi cache du vide, ce qui est supposé être non-moi doit nécessairement cacher un moi, qu'il soit réel ou non. Il suffit donc de superposer les deux pour faire disparaître le vide.

Ou alors, c'est juste parce qu'elle est jolie cette jupe, et qu'on ne voit pas pourquoi on ne la porterait qu'avec un costume. Pourquoi chercher midi à quatorze heures ?!

Vous êtes « en civil » et vous croisez des costumes. Vous vous sentez soudain trop

« normale ». **Rendez-vous section 13**

A moins que vous n'en veniez, allez donc voir ce que votre personnage fait de vous :  
**rendez-vous section 24**

C'est bien joli de porter une robe. A part dire que vous êtes jolie, ça a un sens ?  
**Rendez-vous section 20**

---

## Section 19 : Personnage et image, enjeux conflictuels de la photographie

Vous retrouvez vos amis au stand photo qui jouxte la scène *cosplay*. Ils s'échinent, prennent des positions inconfortables, allongés à plat ventre, pliés en quatre ou debout sur un escabeau pour donner champs, profondeur ou effets à leurs photos. Devant eux, les modèles prennent des pauses, minaudent, miment le personnage qu'ils sont supposés incarner. Une galerie de portraits ferme le stand et permet de donner un aperçu des capacités de l'équipe de photographes, qui opère gratuitement, avec son propre matériel semi-professionnel. Sous les portraits, le nom de chaque personnage *cosplayé*, le nom du modèle et le nom du photographe. Tous ces noms sont des pseudonymes. Un personnage, modèle, avec son univers et ses créations rencontre un photographe, lui aussi avec son univers, son pseudo, ses manies. Elriele et Shigure sortent d'une séance et viennent vous saluer. Ils entament une discussion sur une précédente sortie *steampunk* où les photographes ne demandaient même pas l'avis des modèles pour les prendre en photo. Divers photographes en prennent pour leur grade. Ils vous sont décrits comme irrespectueux des modèles, portant préjudice aux photographes du milieu. Et Untel, qui a fait des photos à tel événement sans l'accord du groupe alors que tel autre est supposé être le photographe officiel de la communauté (un rôle supposément stable, mais qui change en réalité régulièrement, généralement parce que ledit photographe officiel n'a pas le temps d'être présent pour chaque événement)

En ce qui vous concerne, vous avez essayé de prendre quelques clichés : de votre costume, des différents stands que vous avez remarqués, de sculptures en Lego. Mais tout ce que vous avez obtenu avec l'appareil de votre portable, c'est de la bouillie de pixel, mal cadrée et affreusement sombre sous les néons du hangar. Alors vous avez été bien contente que Fleur d'Alys vous propose d'aller prendre de beaux clichés, de prendre la pose devant les décors aménagés, de lui demander d'effacer sur Photoshop ce pied de passant qui entre dans le cadre et gâche une belle photo. Vous en seriez incapable, vous n'avez pas le matériel pour.





Cosplay Drocell (Kurohitsuji) par Hellequine,  
credit photo Angel James de Ocampo

Le personnage entretient avec son image une relation complexe. Celui-là est créé à travers un costume, des aptitudes, etc, mais bien souvent à des fins d'images : mise au point pour une séance de photographie, mise en scène, même les événements prennent la forme de grandes mises en scènes. Pourtant, de nombreux conflits naissent de divergences quant à l'idée de savoir à qui appartient le personnage. A Trolls et Légendes, au mois d'avril 2011, un événement particulièrement révélateur a eu lieu. Alors qu'il faisait très chaud, une personne que je suivais pour l'événement, qui faisait partie de nombreuses performances et portant un costume à la fois très élaboré et impressionnant faisait un début de malaise. Alors que je l'accompagnais se rafraichir, un photographe nous arrête pour immortaliser son costume, lui demandant de poser. Je lui réponds que ce n'est pas possible, et qu'il ne peut pas prendre de photographies pour le moment. Ce à quoi il rétorque que si elle ne veut pas se faire photographier, elle n'a pas à se costumer de manière aussi visible. Le même argument très exactement m'a été donné en de très nombreuses occasions (en particulier l'événement *steampunk* à la tour Eiffel en octobre 2011). Le personnage complète de manière naturelle le

photographe, et il est supposé accepter implicitement toute photographie par le simple fait qu'il est costumé. En soirée *fetish*, ce type de comportement devient particulièrement problématique dans la mesure où de nombreuses personnes ne souhaitent pas être immortalisées, reconnues, que leur image soit diffusée. Cet argument, ramené à sa plus simple expression (« si elle ne veut pas, elle n'a qu'à pas s'habiller comme ça ») n'est pas sans évoquer ceux d'un violeur. Le respect du personnage, du modèle et de son consentement, est bien souvent la norme pour de nombreux photographes, mais une partie en fait totalement abstraction. Les modes de diffusion par réseaux sociaux ou par site Internet rendent souvent les contrôles pratiquement impossibles, et très peu de pratiquants du rôleplay font valoir leur droit à l'image par des recours juridiques.

Pourtant, si les abus sont hautement condamnables, ce type de remarques fait ressortir une problématique centrale : celle de la place de la photographie, de l'image et du régime de visibilité qu'elles instaurent. Plus exactement, deux visions s'opposent : celle de la photographie de modèle, véritable mise en scène avec ses codes, son prestige, ses conflits d'intérêt entre modèle et photographe ... et la photographie souvenir, celle qui fige l'événement, qui garde une trace a posteriori de l'événement.

Les premiers peuvent créer des événements *ad hoc*, justement pour des séances photo. Ils créent un univers visuel qui leur est propre, une page sur Facebook dont le nom termine par « photographie », font des effets d'image et ont, selon eux, une fonction artistique.

Les autres sont la mémoire-archive de chaque événement. Ils permettent de savoir qui y était, de retrouver des inconnus rencontrés sur place grâce au « tag » sur Facebook. Ils immortalisent un moment plutôt qu'ils ne le créent.

A la vérité, les deux fonctions s'entrecroisent. Les témoins d'un événement se désignent souvent comme photographes. Ils sont scribes et écrivains, inventent et rendent compte. Ils sont les garants de la trace et deviennent possesseurs de l'image qu'ils capturent. Lorsqu'ils ne précisent pas le nom des modèles, utilisent leur image sans leur accord, les conflits sont légion. Le pouvoir de posséder l'icône, de la faire circuler<sup>1</sup>. L'icône, objet concret bien que généralement non-matériel, transmissible et modifiable à l'infini, permet le contrôle de l'image d'un personnage. Le personnage est une tension constante entre le

---

<sup>1</sup> Mondzain, M-J. (1996) *Image, icône, économie : Les sources byzantines de l'imaginaire contemporain*. Paris, France : Seuil

personnage-projet, en évolution perpétuelle, toujours en voie d'être complété et le personnage actualisé, qui n'existe que dans l'instant de l'événement. L'existence de celui-ci passe essentiellement par l'apparence qu'il se donne. Contrôler son image est donc un grand pouvoir. Autrui peut modifier le personnage que nous avons créé. La situation peut également changer entre deux personnes, et les traces deviennent gênantes. Dans tous les cas, celui qui possède la maîtrise de l'icône, donc dans une certaine mesure de l'image, et par là-même d'une partie de la nature même d'autres personnages pour les sublimer, ou leur faire exprimer ce qui finalement les dérange, possède un grand pouvoir dans ces milieux.

Je ne suis qu'à travers mon image. Un instant passe, je suis déjà autre. Il ne reste qu'une trace, déformée, « photoshoppé ». Je ne me reconnais pas et pourtant me voilà. Le moment passe, je suis costumée. Je passe dans les allées, les flash crépitent. Je suis une star, je suis une image. Je suis ce moment de reconnaissance. J'ai travaillé pour ce costume, il exprime quelque chose. Je suis un héros aventurier, mais ça ne durera pas. Dans le cadre de la photo, je ne suis plus en ville, je ne suis plus dans une galerie marchande, je ne suis plus au XXIème siècle à serpenter entre les voitures. Dans ce rectangle, je vis à une autre époque, je suis à bord d'un train à vapeur. Je suis le dernier humain sur terre, dans un monde post-apocalyptique. Je suis Tisha l'aventurière, dans mon costume, avec les autres. Mais dans ce carré de papier, je ne joue plus : je suis. Une heure de pose, cinquante instantanés de pris, et voilà une image, une seule, où prise sur le vif, je fais une découverte, où je regarde pensivement au loin. Naturel sur-travaillé, instant unique mille fois répété. En cinq photographies, voici mon aventure, ma personnalité, mon personnage. Voici qui je suis : puisque l'être est fixé, la quête est terminée. Je ne suis plus une figure évanescence, changeante, mouvante et vaporeuse. Sur ce carré de pixel, me voilà un être complet, achevé, une identité fixe. J'ai des milliers de photos sur Facebook. Je suis mille identités fixes, figées, stables, complètes. Toutes ces personnes ne sont pas moi, mais moi je suis elles toutes.

Vite, une photo avant que je ne me métamorphose, que je ne m'évanouisse.

Vite, une image

Vite, une trace de moi avant que tout ne disparaisse ...

Toutes ces traces, il vous semble qu'à force d'ajout, elles marquent, laissent une trace

qui résiste à l'évanescence du personnage : **Rendez-vous section 18**.

Au contraire, tout ceci vous semble un mouvement perpétuel sans sens, une coquille vide agitée d'être creuse. Il n'y a pas de devenir dans tout ça, juste des lignes de fuite qui ne vont nulle part. **Rendez-vous section 4**.

Le rapport entre l'image et le personnage ? **Rendez-vous section 11**

---

## Section 20 : Identité et subversion

Vous rentrez d'une soirée, en compagnie d'une amie, costumée toutes deux, revenant d'un événement cyber-goth. Il est tard, mais il y a encore quelques passants. Vous apercevez devant vous, en groupe serré, une bande de « wesh », voix fortes, accent caractéristique et très travaillé, expressions typiques (dont le fameux « wesh » dont ils tirent leur nom), casquette trop petite et survêtement de rigueur. Comme vous vous y attendiez, ils commencent à faire des remarques à voix forte sur vos costumes, traiter votre amie de *drag queen* (les physiques androgynes et les vêtements marquant peu le genre leur posent vraisemblablement problème). Votre amie leur répond, le ton monte. Ils sont cinq, mais visiblement pas trop méchants. Heureusement votre station arrive. Vous tirez votre amie par la manche : pas besoin de vérifier si l'un d'entre eux est armé d'un couteau, vous avez mieux à faire ce soir.

Le wesh est clairement l'ennemi naturel du punk, et de n'importe qui de milieux *underground*. Ils n'aiment pas l'altérité, les costumes, les identités peu claires. Les histoires de rencontres conflictuelles avec une de leurs meutes (ils ne se déplacent jamais seuls et n'attaquent jamais plus de 2, maximum 3 personnes) sont légion. Vous-même y avez eu affaire un soir, en rentrant de soirée seule en métro. Heureusement, suite à un étrange concours de circonstances, ils se sont enfuis rapidement. Mais vous voilà avertie : si n'importe qui peut mal réagir à une apparence atypique, eux ne vous rateront pas ! Soyez sur vos gardes ...



Androgynie, par Hellequine  
Crédit photo Paradoxal Studio

Comme dit ailleurs, sans groupe partageant univers de référence et pratique, pas de rôleplay.

Il y a donc une tension entre incarner un personnage auquel on veut donner vie d'une part, et donner vie au personnage que l'on serait soi-même dans un univers différent aux règles différentes. Au moment où il n'y a plus de distinction entre soi et sa création, c'est le « je », ego qui peut être critiqué en tant que créateur et créature en même temps. La question de l'authenticité est inhérente au jeu. De même qu'un acteur doit être capable d'incarner à la perfection tout rôle, jusqu'au point où l'on se demande ce qu'il est, s'il existe même hors rôle. Comme dans le film *Holy Motors* de Leo Carax<sup>1</sup>, où chaque acteur joue lui-même un acteur, et où l'on se surprend à guetter la « véritable » identité de ce personnage toujours en train de jouer. Mais cette attente est vaine : c'est un film, et le personnage joué est lui-même un personnage de film, joué par un acteur. Ce jeu infini des miroirs se retrouve d'une certaine manière dans le rôleplay : chaque masque qui tombe en révèle un autre. Tous ces masques coexistent à divers niveaux de conscience. On peut considérer le rôleplay, à la rencontre du jeu

---

<sup>1</sup> Marignac M., Tinchant M., Prevost A. (Producteurs) & Carax L. (Réalisateur). (2012). *Holy Motors* [film]. France : Les Films du Losange.

de rôle, du théâtre et du carnaval comme une forme parodique de l'interaction sociale, où les codes diffèrent et sont sans cesse renégociés mais n'en demeurent pas moins inspirés d'une forme de caricature des relations sociales du monde par leur performance excessive. Cette comparaison n'est pas sans rappeler l'analyse de Judith Butler de l'attitude des *drag* :

*Si le drag produit une image unifiée de la « femme » (ce que l'on critique souvent), il révèle aussi tous les différents aspects de l'expérience genrée qui sont artificiellement naturalisées en une unité à travers la fiction régulatrice de la cohérence hétérosexuelle. En imitant le genre, le drag révèle implicitement la structure imitative du genre lui-même – ainsi que sa contingence.<sup>1</sup>*

Butler démontre ici que contrefaire une attitude, comme le rôleplay contrefait l'identité, revient à en dénoncer la contingence.

Or, en France aujourd'hui, l'identité pose fondamentalement problème. Une personne ayant une identité trouble se voit constamment poser des questions, insulter. On ne peut pas ne pas savoir, il faut être une chose ou l'autre, homme ou femme ; hétérosexuel, bisexuel ou homosexuel (ces deux dernières catégories posant tout de même problème), avoir une identité religieuse et ethnique nettement définie. Et plus le trouble est grand aux yeux de la société, plus la réaction est violente ou désagréable. Ainsi, si dans les milieux *fetish-Japan*, des hommes s'habillent en femme et inversement, des personnes comme Hellequine à la morphologie très androgyne suscitent plus encore de réactions. En de nombreuses occasions, alors que nous nous rendions ensemble à tel ou tel événement, elle a été importunée, questionnée, voire insultée par des gens que nous croisons, parfois même des participants de ces événements. Fait notable soulignant le malaise français face au trouble du genre, une proposition d'inclure dans les manuels scolaires la notion de genre (par opposition à celle de sexualité) a suscité un véritable tollé qui a conduit à l'abandon de cette idée en 2011<sup>2</sup>. Actuellement l'appel de députés de droite (UMP) appelant à une surveillance et un contrôle de la diffusion de la théorie des genres dans la société par peur des effets délétères de celle-ci sur

---

<sup>1</sup> Butler, J. (2005) *Trouble dans le genre*. (C. Kraus trad.) Paris, France : La Découverte (ouvrage publié en 1990, New York : Routledge). P. 261

<sup>2</sup> <http://www.slate.fr/tribune/45093/genre-diable-liberte>

le contrat social en est un autre exemple, sans même parler de la violence des débats concernant le mariage homosexuel dans l'Hexagone. L'identité religieuse pose également problème, et Von Schwartzön, qui a créé 3 personnages (Alexander le chrétien, Aswad le musulman et Aphraïm le juif), axés autour des 3 grandes religions, génère, quoi que de manière moins visible dans la rue, des réactions mitigées. La subversion ne s'attache pas seulement à certaines identités (homosexuelle ou transsexuelle par exemple) : elle est plus forte encore lorsqu'il y a un refus d'endosser une forme prédéfinie, fixe et unique, immédiatement identifiable. Le devenir est subversif car il ne choisit pas. Les multiples identités, le trouble d'époque, de personnage, la multiplicité d'identités sont subversives car elles ne permettent pas de se raccrocher à des catégories prédéfinies, pré-formatées, nommables

La notion même de nom est une question sensible, qui implique des enjeux politiques. Si, dans de nombreuses cultures et sociétés, le nom change au cours de la vie en fonction, justement des identités prises (un nom de naissance, un nom de roi, d'artisan, un nom religieux, etc. Mauss donne d'innombrables exemples à travers le monde et l'histoire de société où le nom change plusieurs fois au cours de la vie d'une personne<sup>1</sup>) ce n'est pas le cas dans nos sociétés. Un nom est donné à la naissance, doit toujours rester le même jusqu'à la mort d'un individu. Ce nom permet de l'identifier, et chaque service, chaque organisme, chaque site Internet le demande. Les réseaux sociaux ont tenté du mieux possible d'imposer cette norme : les noms jugés trop excentriques ne peuvent être accordés que sur justification, et si Facebook a depuis peu ajouté un champ « pseudonyme » dans l'identification, celui-ci est mis entre parenthèses en gris clair à côté du nom, affiché en noir en gras. Le nombre de changements de noms est strictement limité, ce qui a poussé Hellequine à fermer son compte et en créer un nouveau lors d'un changement de pseudonyme ; Tezlat est souvent interrogé sur son vrai prénom dont il a pourtant abandonné l'usage. Moi-même, depuis que j'ai commencé à utiliser le nom de Tisha, je provoque souvent l'incompréhension face aux gens qui ne sont pas habitués au rôleplay : « mais c'est vraiment ton nom ? Allez, dis, c'est quoi ton vrai nom ? T'en as bien un » est une réaction fréquente. La personne qui se trouve face à moi peut me trouver sur Internet sous ce pseudonyme, s'adresser à moi en l'employant, et n'a nul besoin

---

<sup>1</sup> Mauss, M. (1938) Une catégorie de l'esprit humain : la notion de personne et celle de moi. paru dans *Journal of the Royal Anthropological Institute*, vol. LXVIII, Londres, UK : Huxley Memorial Lecture



dans l'usage qu'elle en fait de mon prénom d'origine. Pourtant, il lui semble qu'il y aurait dans la connaissance du nom d'origine, souvent banal, une forme d'essence à laquelle il lui faut absolument avoir accès. Là encore, la moindre incertitude identitaire (est-ce un vrai nom ?) est vécue comme une agression dans la relation.

La performance de ce trouble de l'identité de manière voyante à travers le costume, la mise en scène et la gestuelle, le pseudonyme, le changement d'univers est une mise en avant, une exposition volontaire du trouble de l'identité. C'est parce qu'il est construit, vécu, incarné que le personnage pose problème. Une personne « déguisée » pour une fête costumée ne choque pas : elle est identifiée comme déguisée, il n'y a pas de confusion possible entre elle et son vêtement qui affiche volontairement ce qu'elle n'est pas. A l'inverse, une personne « habillée bizarrement » inquiète.

Enchâssement du choix de ce qu'on est pour créer un personnage menant à ce que l'on n'est pas, intégration suivant une ligne de fuite.

En particulier, question du nom, du pseudonyme : le nom est courant, le pseudonyme est plutôt unique. J'ai rencontré au moins 6 Julien pendant mes recherches. Un seul se fait appeler Frozen Joke. De manière générale, je n'ai jamais rencontré deux pseudonymes identiques. Le pseudonyme est également l'occasion d'une expression de soi, d'afficher ses préférences, ses références, sa personnalité. Il est choisi, et donc considéré dans ces milieux comme une expression de son identité plus vraie que l'identité « administrative ». Il exprime un vécu, des choix, des goûts.

La performativité de l'identité à travers le devenir, la mise en scène de soi, le chaos organisé et recherché dans l'esprit festif et carnavalesque a donc pour effet un renversement des valeurs : le vrai est ce qui est joué ; le faux ce qui est imposé, fixe, stable. L'authenticité prend ici non plus le sens de ce qui est essentiellement vrai mais de ce qui est créé, au fur et à mesure de sa création. Ce qui est authentique, c'est le vécu de l'instant. L'identité n'est donc pas l'identique, ce qui ne varie pas au cours du temps, mais au contraire ce qui n'est pas soumis au temps, qui cesse d'exister aussitôt qu'il n'est plus vrai. L'identité est ce qui est performé à l'instant où elle l'est.

Qu'est-ce qui relie dans ce cas ? Jamais personne n'est la même personne, l'identité change, les noms sur Facebook changent. Vous rencontrez quelqu'un à une soirée, peinez à le

reconnaître parfois dans un autre espace. Mais lui vous reconnaît. C'est amusant comme au cœur de ces caractères différents, de ces personnages différents, de ces impulsions différentes, quelque chose reste. Impossible de dire quoi : une sorte d'essence, quelque chose. Les relations elles-mêmes sont susceptibles de changer très vite : on se dispute, on se réconcilie. Mais elles ont une certaine constance : si l'on est ami avec quelqu'un, on l'est avec tous ses avatars ; si l'on est en conflit, c'est la même chose. D'une certaine manière, la relation transcende le personnage, mais l'individu sous le masque change lui-même bien vite, au contact de ses propres personnages. Untel a trop pris la grosse tête, tel autre s'est mis à trop croire à son personnage...

Cette identité est toutefois prise en tenaille par un double enjeu : désir de reconnaissance et peur de la récupération tendent à mettre en danger cette notion de l'authentique dans l'instant. **Rendez-vous section 25**.

D'autre part, à contre-courant de cette remise en question de l'identité, le désir de définir, comme réaction interne, va tendre à figer l'identité collective. **Rendez-vous section 14**

---

## Cinquième seuil : De quel droit parler ?

C'est un problème, ce rapport avec les gens. Les gens on les aime, ils nous fatiguent, nous fascinent. Ces gens dont je parle, ce sont des amis. L'idée est partie d'une amie, à laquelle je tiens beaucoup. Elle m'a fait rencontrer des gens géniaux, avec lesquels se sont établis des liens. Je m'en suis rendue compte après presque un an d'absence, en venant au premier événement *steampunk* de l'été 2012, qui avait lieu sur une péniche. Alors que j'arrivais avec mon costume, j'entends appeler mon nom par une dizaine de personnes au second étage du bateau. Et une fois passée l'entrée, je retrouve des dizaines de personnes, heureuses de me retrouver. Plus tard dans la soirée, une autre personne que j'ai rencontrée pour cette étude me fait des confidences et je lui remonte le moral. Une chose est certaine : tous ces gens que j'ai rencontrés m'ont fait rentrer dans leur univers. Ils ne m'ont pas accueillie comme chercheuse mais comme une personne, comme un personnage, avec ce que j'apportais. D'autres m'ont agacée, partageaient avec moi des points de vue étroits d'esprit, se repliaient sur leur pratique avec laquelle il me semblait qu'ils renforçaient leur haine de tout et de tout le monde. Mais, de manière générale, je n'ai pas rencontré des sujets d'étude, vu quelques heures durant en entretien. Je me suis retrouvée au cœur d'une dynamique, de relations qui se sont créées durant ma recherche. J'ai essayé de rendre au mieux de ce que j'ai pu constater, de ce que j'ai ressenti de contradictions, de complexité, de vivacité, d'infantilité parfois. J'ai essayé de le rendre avec respect, avec amitié, avec colère parfois. En même temps, j'ai tenté d'analyser, avec du recul, avec justesse, sans grand succès me semble-t-il ... Contradictions. A en devenir schizophrène.

Alors ça marche mieux, en effet, avec plusieurs voix. Si l'ensemble est un seul mémoire, il inclut ces contradictions, il les assume, il les affiche en couleur. Et, si Clara tente de garder du recul, d'être factuelle, moi je l'assume : cette expérience était humaine, faite de relations complexes, remplie d'affects. Et moi-même, Tisha, je me suis costumée, j'ai mes fascinations, mes créations (à commencer par moi-même), je partage avec ceux que j'ai étudiés des références (que je connais parfois depuis longtemps, parfois découvertes pendant mes recherches). Je ne faisais pas partie de ces univers alternatifs avant ma recherche, mais j'y ai clairement ma place, je m'y retrouve.

Sans parler de déterritorialisation ! Une française part au Québec étudier un phénomène français auquel elle appartient à moitié, de loin, pour en parler comme un objet d'étude extérieur ! Je crois qu'il fallait au moins ça. De déterritorialisation en déterritorialisation, se sentir toujours étranger, nomade, vagabond, un peu menteur. On joue un rôle, et on est bien aise de se rendre compte que c'est le but du jeu. Être toujours un peu ailleurs, un peu partie, ne jamais s'engager parfaitement, suivre un peu le chemin avant de bifurquer, se sentir libre, seule aussi... Jamais à ma place lorsque je crois appartenir à un groupe, et pourtant toujours des affinités là où je suis de passage.

### Premier seuil

---

## Section 21 : Meute et sorciers, langage et mœurs de l'anomal

Vous marchez dans la rue, en compagnie d'autres *steamers*. Tout le groupe est rassemblé et se dirige vers le musée dans lequel la sortie est organisée. Aswad en tête, 15 personnes costumées marchent de concert. Certains moins vite, par trios ou duos, discutent. Hauteclair, à son habitude, marche seule, très vite, de l'autre côté de la rue. Mais toujours ce sentiment d'appartenance. Les passants se retournent sur vous, et vous vous fondez, costumée, dans la petite masse qui vous ressemble. Quelques minutes avant vous vous sentiez trop costumée, seule dans la rue, et d'un coup en rejoignant le groupe, vous vous êtes dit que vous auriez pu ajouter quelques fioritures quand même ! Un passant, probablement un touriste, vient de demander s'il pouvait prendre une photo. Tout le monde s'arrête et se réunit sous l'objectif. On répond à quelques questions de curieux, puis on repart comme un seul être. Dehors, hors d'un espace festif particulier ou d'une zone atemporelle comme le musée, chaque membre se sent faire partie de la meute en déplacement, est rassuré par la présence des autres en même temps qu'il ressent qu'il a sa place. On sait pourquoi on est là puisqu'on est avec les autres, si nettement distincts du reste du monde. Hors de votre territoire constitué d'espaces hors du monde, dans la ville, vous êtes un groupe, des *steamers*. Vous savez que vous n'êtes plus ici une lady ou une aventurière, seulement une *steameuse*. Un autre costume apparaît au coin d'une rue. Vous ne connaissez pas celui qui le porte. Vous le saluez et lui faites la bise tout de même : il est avec vous. Ceux qui font partie du même espace sont par nature complices. La retenue n'est pas de mise : un autre steamer, qui connaît le forum [steampunk.fr](http://steampunk.fr) fait partie des vôtres.



Une (large) meute de steamers sous la tour Eiffel, en octobre 2011. Crédit inconnu

Développement par contagion, contamination et mutation. Meute comme garante de vie

*L'animal ne se définit plus par des caractères (spécifiques, génériques, etc.), mais par des populations, variables d'un milieu à un autre ou dans le même milieu ; le mouvement ne se fait plus seulement ou surtout par des productions filiales, mais par des communications transversales entre populations hétérogènes.<sup>1</sup>*

Plutôt qu'une ou plusieurs communautés, on peut donc considérer ces groupes comme une multitude de meutes, qui se contaminent les unes et les autres, et génèrent d'autres meutes par contagion.

Dans ce contexte, l'œuvre de l'esprit (la culture *geek* et *otaku* sur laquelle reposent ces groupes) joue le rôle d'outil de reconnaissance. C'est par des termes, des références particulières que les individus vont créer une barrière entre eux et « le reste de la société ». De cette coupure naît un sentiment de sécurité, d'entre-soi, de familier, et ce quelle que soit l'étendue du public auquel se confronte l'individu. De plus, à l'intérieur même de ce familier,

---

<sup>1</sup> Deleuze, G. et Guattari, F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie : Mille Plateaux*. Paris, France : Editions de minuit. P. 292

des groupes de plus en plus restreints, accroissent ce sentiment de familiarité. Le rôleplay réunit des individus dans un contexte de reconnaissance commune par des références à des œuvres et à un champ de la culture particulier. D'autre part, en France, c'est un public jeune qui vit à travers cet univers. De nombreux adultes sont passés par le jeu de rôle et les formes ancêtres du rôleplay mais ont quitté cet univers. La moyenne d'âge dans ces milieux est relativement jeune (j'ai pu observer des participants entre 17 et 35 ans environ, ces derniers étant considérés comme les « anciens »). En se constituant un groupe qui se place à la limite de la société, qui implique des pratiques qui les placent d'emblée à la marge de celle-ci, qui se constitue comme fondamentalement anormale, à la lisière<sup>1</sup>, puis en cherchant par la recomposition des codes à prendre en tant qu'avatar de dividualités (soit de divisions de l'individu), les participants se constituent en un groupe partageant le même mode d'expression et les mêmes références. La meute ainsi constituée est l'espace même du devenir. Le groupe se donne le sentiment d'être en marge de la société dite « normale », de constituer un monde autre.

Ces meutes sont le lieu privilégié du développement du devenir. Elles-mêmes se déploient en rhizome, toutes en contact les unes avec les autres. Ce sont des meutes *steampunk*, médiévales, gothiques, *fetish* ... à l'intérieur desquelles se développent les devenirs et entre lesquelles se crée une écologie d'échanges et de partage des habitats. En devenant meute, le groupe acquiert une non-identité, qui le fonde en tant que communauté. C'est ce que Martin Lussier définit comme « communauté sans identité »<sup>2</sup>, sur la base de la « singularité » d'Agamben<sup>3</sup>, soit une identité collective définie non pas par une caractéristique commune, mais par la relation elle-même : une communauté fondée sur l'appartenance à ladite communauté. La meute est donc à la fois la communauté et la raison d'être de la communauté.

La suite logique de la meute, c'est le devenir. **Rendez-vous section 24**

A cette meute, à cette communauté sans identité, s'opposent comme forces antagonistes à la fois un désir d'extension hors du groupe – **rendez-vous section 25** – et une volonté de définir clairement un commun sur lequel repose l'être-ensemble – **rendez-vous**

---

<sup>1</sup> *Ibid.*

<sup>2</sup> Lussier, M. (2011) *Les musiques émergentes : le devenir-ensemble*. Québec : Nota Bene

<sup>3</sup> Agamben, G. (1990) *La communauté qui vient : théorie de la singularité quelconque*. (M. Raiola trad.) Paris, France : Seuil. (ouvrage original publié en 1990 à Turin, Italie)

section 14.

---



## Section 22 : Rupture de rôleplay

Panzer a décidé de vous expliquer en détail l'univers du *fetish*. Les relations dominant/dominé, le bondage, les protocoles. « En fait, le bondage par exemple, c'est beaucoup plus sécuritaire dans le milieu *fetish* que ce qu'on peut imaginer. On entend parfois des histoires de shibari<sup>1</sup> qui tournent mal, mais ça n'a rien à voir avec le milieu, ce sont généralement des gens qui essaient de reproduire des choses vues dans des films sans rien y connaître. Ici il y a toujours du monde, dont des maîtres-shibari expérimentés qui connaissent parfaitement les règles de sécurité, les principales voies sanguines et respiratoires. Pour d'autres pratiques, ce sont souvent des médecins, ou en tous cas des spécialistes qui agissent. Le dominé doit toujours être en mesure de communiquer avec ses mains ou sa bouche, le dominant doit toujours avoir des ciseaux sécuritaires (avec des bouts arrondis) sur lui, utiliser pour les suspensions des sangles et/ou des mousquetons d'escalade, capables de soutenir sans danger une personne. Et si quelqu'un fait quelque chose de dangereux, les maîtres qui circulent vont immédiatement mettre fin au jeu. Bref, rien n'est laissé au hasard, mais ça ne doit pas se voir. Puis il y a un code universel : tu peux entendre une dominée supplier, crier qu'elle ne veut pas, qu'elle souffre, qu'elle n'en peut plus ... Personne ne va bouger ; ça fait partie du jeu. Par contre, si un dominé crie "rouge", tout le monde va se précipiter, le détacher et s'occuper de lui. Quant à son dominant, il est fini. Le jeu ne prendra plus, il sera complètement grillé dans le milieu. Une fois que tu as été désavoué par ton dominé, que tu dépasses les bornes, ça ne fonctionne plus. De même d'ailleurs, si à la fin d'une soirée un peu arrosée, le dominé ne respecte plus son rôle ni les codes en désavouant son dominant, en l'envoyant chier, ou que le dominant ne tient plus le sien en se laissant aller à des faiblesses, comme ceux qui ne tiennent pas l'alcool et se mettent à pleurer, le jeu est terminé, et ce sera difficile de rattraper ça. Cet univers est un jeu, une mise en scène. A partir du moment où l'on ne respecte plus son rôle, on brise le jeu. Plus grand-chose à faire dans ce milieu après ça. »

Vous allez ensuite manger avec lui, ses soumises et d'autres amis qui participeront à l'événement au restaurant en attendant le début de la soirée, dans une ambiance des plus

---

<sup>1</sup> *Bondage* japonais, prisé pour sa forme artistique

chaleureuses malgré les regards de travers vers vos costumes.



Adrian Quinzel, Vinyl tentation  
Crédit photo : Blacky Mage ; maquillage et coiffure Millarca

Oui, bon, ça c'est la théorie. En pratique, je n'ai jamais rien observé de tel. En réalité, les manquements aboutissent plus volontiers à une rupture entre personnes, et c'est plus la désaffection, le sentiment de ne plus se reconnaître dans un personnage qui mène à l'abandonner. Il y a une sorte de surdétermination de l'échange qui veut que le groupe cherche toujours à réabsorber, ne peut réellement refuser un participant. La rupture de rôleplay, c'est une position théorique. Beaucoup de gens ont eu des réactions incompatibles avec leur personnage dans ce que j'ai pu observer. Mais l'effet était plus pour lui-même, l'impression de ne plus être en phase avec son personnage qu'un rejet de la meute. Fantôme de rejet interne du groupe, réalité de rejet interne de la personne.

Quelle que soit la communauté, en effet, il arrive des situations où le personnage incarné, du fait même de sa forme caricaturale, entre en contradiction avec celui qui l'incarne.

Il peut alors se produire une rupture. A ce moment, le rôleplay ne fait plus effet. Ou bien il dévie de son comportement préétabli, ou bien il ne plaît plus à son créateur qui fera rapidement disparaître ce personnage. Dans le premier cas, il y a généralement un vécu problématique. Dans ce cas, la communauté tend à rejeter l'individu comme « n'étant pas capable d'assumer un rôleplay » ou encore comme « ne sachant pas distinguer son personnage de la réalité ». Cet appel à la réalité marque la fin de l'illusion. Le masque tombe, la machine ne fonctionne plus.

Mais s'il y a changement de personnage, la machine reprend. C'est peut-être là que se situe la véritable raison d'être du rôleplay. Ce n'est pas tant la création d'un personnage que la possibilité d'en changer, de varier indéfiniment ce que l'on incarne qui constitue la réelle liberté de celui qui y participe. Car ainsi, il explore les limites de son personnage. En réalité, ce n'est pas en incarnant une forme autre mais par les ruptures avec cette forme exagérée que se fait le devenir. Dans un mouvement de va-et-vient, l'individu explore une partie de lui-même par son exagération, en l'exacerbant jusqu'à ce qu'elle ne lui convienne plus. Il suit ainsi une ligne de fuite jusqu'à sa rupture avant d'en revenir à un autre point d'où partira une nouvelle ligne. Ce faisant, il explore ses propres limites. Il ne s'agit plus de trouver « qui je suis » mais plutôt de découvrir « les limites de ce que je suis ». Il s'agirait donc plus d'un phénomène de découverte de soi, d'exploration que de réel devenir.

Une fois le jeu fini, vous avez atteint une première limite, une première faille possible. Pour observer une autre forme de limite, peut-être moins théorique cette fois-ci, **rendez-vous section 4**.

Mais parce que la limite est, en réalité un seuil, un palier à partir duquel le jeu reprend forme, **rendez-vous section 11** pour reprendre un nouveau personnage, ou **section 23** pour réadapter votre rôleplay.

---

## Section 23 : Ni théâtre, ni JDR : le "je" à l'épreuve du jeu

Vous êtes à une soirée. A l'origine soirée *steam*, mais à vrai dire là c'est plus une soirée de spectacles gotho-tribaux. Qu'importe, vous passez un bon moment avec Tezlat, que vous n'aviez pas vu depuis longtemps. Le premier spectacle n'était pas terrible mais le second promet d'être meilleur. Vous ne connaissez pas grand monde, mais quand même assez pour vous amuser. Hellequine arrive, en jupe roumaine et corset noir, une ceinture de cuir sur les hanches. « Ah, je suis juste là pour le spectacle de Ievannah, après je repars, j'ai été invitée à une soirée d'effeuillage burlesque comme ramasseuse d'habits, c'est pour ça que j'ai mis un costume facilement transformable. C'est comme les ramasseurs de balles, mais c'est pas du tennis (et puis on profite largement mieux du spectacle). Hey, Tish', tu veux venir avec moi, genre super quête et points bonus pour tes recherches ? ». Devant les protestations de quelques amis, vous hésitez longuement. Tezlat, au premier rang des protestataires : « En cas d'hésitation, il faut toujours avoir un dé sur soi ! Tiens, j'en ai un, t'as qu'à tirer ta décision au dé ! Bon, si tu fais un *epic fail*, tu rentres chez toi par contre... ». Et voilà que tous les joueurs de Vampire commencent à élaborer des scénarii sur ce que vous devrez suivre dans telle ou telle circonstance. Vous tirez. Les dés en ont décidé, vous restez sur place.

Dés ou pas dés, vous n'êtes vraiment pas habillée pour du burlesque ceci dit, vous auriez vraiment fait tache. Et vous ne seriez certainement pas rentrée chez vous, même en cas d'*epic fail*. Les règles ne se respectent que dans un jeu.



Dé Von Mu vs/ Fox : jeu et théâtralisation. Crédit inconnu

Dans une performance théâtrale, même lorsqu'elle est improvisée, il y a deux groupes distincts : spectateurs et acteurs. Dans le rôleplay, si pour entrer dans l'espace du rôleplay il y a passage par le regard d'autrui (et plus encore si l'événement a lieu dans un endroit public), ce regard n'est pas au centre de la performance. Ce regard est généralement plutôt évité, c'est surtout l'interaction avec ses pairs qui est recherchée. De plus, le théâtre implique une histoire, une narration. Or ici, même s'il y a de nombreuses péripéties (en particulier les conflits des uns avec les autres), elles ne sont que le résultat du déroulement du rapport entre les participants. Il n'y a pas de script, ni d'action particulière, encore moins de scène ou d'estrade. Le personnage n'est donc pas un acteur et le rôleplay n'est pas du théâtre.

Ce n'est pas non plus du jeu de rôle. Bien que les univers, le langage et l'imaginaire du rôleplay baigne littéralement dans le jeu de rôle (JDR), il s'en détache nettement. D'une part, il n'y a pas de règle dans le rôleplay. Pas de point, pas de mort de personnage, pas de limites à son action en particulier, et si on peut voir une similitude entre les trouvailles vestimentaires et

les objets magiques d'un JDR, ceux-ci ne confèrent aucune capacité en particulier. Il n'y a ni affrontement, ni but du jeu, pas de gameplay ni de maître du jeu (MJ). Il existe une sorte de jeu de rôle sur le forum *steampunk.fr*, mais celui-ci se fait en marge des rencontres, comme un lien permettant de raviver ou de mettre en action l'image d'un personnage.

Traditionnellement, depuis Aristote, l'idée de catharsis s'applique au spectacle. Le théâtre, mais aussi le roman, puis le cinéma ont longtemps suffi à confronter son imaginaire à différentes formes. Le conte, le mythe, la tragédie permettaient, à travers la fiction, de devenir autre, de se perdre, de perdre son identité et de se confronter à une vision autre. Alors pourquoi cette forme de confrontation à l'imaginaire semble-t-elle ne plus suffire ? Depuis les années 80, le jeu de rôle réunissait des joueurs autour d'un maître de jeu pour incarner et créer son personnage. Mais cette pratique était très marginale, nécessitait une certaine organisation, un maître du jeu compétent, une régularité. Les événements axés sur le rôleplay, qu'ils soient de très large public ou limités à des connaisseurs sont plus ouverts, impliquent moins de connaissances technique et un moindre investissement dans un premier temps. Mais ils restent plus coûteux, plus complexes que le fait de s'immerger dans une œuvre de fiction.

De plus, ces cultures *geek* et *otaku* sont essentiellement centrées non plus seulement autour d'un héros qui évolue dans un monde connu ou affronte seul un destin particulier. Les fictions qui inspirent le rôleplay sont généralement de la fantaisie, de la science-fiction, du fantastique. Dans ce type d'œuvres, ce n'est plus le personnage et son destin qui sont au centre de l'aventure mais le décor lui-même. Plus qu'une simple toile de fond, le monde créé devient un acteur à part entière, et l'action se centre plus sur un ensemble de personnages (*Star Wars*<sup>1</sup> ou *Le Seigneur des anneaux*<sup>2</sup> en sont de parfaits exemples). Il n'y a plus un héros solitaire mais une guilde, un groupe d'aventuriers ou de justiciers. Dans ce contexte, le spectateur est amené à s'identifier à plusieurs personnages simultanément, ou à en choisir un qui l'inspire en particulier.

Spectacle et JDR. Les deux sont omniprésents, les deux inspirent le rôleplay dans ses

---

<sup>1</sup> Kurtz G., Lucas G. et McCallum R. (Producteurs) & Lucas G. (Réalisateur). (1977). *Star Wars: Episode IV – A New Hope* [film]. Californie : 20th Century Fox.

<sup>2</sup> Tolkien J. R. R. (1972-1973). *Le Seigneur des Anneaux*. Paris, France : Christian Bourgeois (F. Ledoux trad.) (ouvrages originaux publiés entre 1954 et 1955).

moindres détails, son vocabulaire, ses projets. Mais l'enjeu ici n'est pas une *murder*<sup>1</sup> ou une partie de « Vampire ». Ici, tout ce qui se passe est faux et réel à la fois. Ici on ne suit les règles que quand on les a soi-même créées. Et encore, ça marche rarement.

Le rôleplay se situe aux confluents de la culture théâtrale et de la culture de carnaval. Elle s'inscrit dans un espace et un groupe social prédéterminé. L'œuvre, dans ce cas, fournit un support à l'imagination et une culture commune, mais ce n'est plus par la catharsis ou l'identification passive qu'agit l'œuvre. Elle est plutôt un réservoir, un espace dans lequel puisent le groupe et l'individu afin de créer une cohésion (esprit de groupe et références communes).

C'est dans cet espace que se déploie le jeu du « je ». L'individu devient personnage, se met en jeu, en scène, confronte son personnage à d'autres. On ne sait pas toujours exactement qui est qui, et cela n'importe pas : ce qui compte c'est qui ou ce que l'on veut être, ce que l'on incarne effectivement dans l'événementialité de chaque rencontre.

Pour voir cette pratique à travers sa performativité, **rendez-vous section 12**.

Pour voir quel rapport est établi, à travers cette incarnation visible, entre l'être et le paraître, **rendez-vous section 15**.

Ceci dit, si on ne suit pas les règles d'un jeu, il y a quand même des règles à suivre, que d'ailleurs personne ne suit. Par exemple en matière de photo. **Rendez-vous section 19**

---

---

<sup>1</sup> Jeux de rôle très populaires

## **Section 24 : Eclatement de l'identité au profit du devenir multiple**

Depuis quelque temps, Mat est devenu Hellequine. Elle a changé de pseudo sur Facebook, s'est mise aux Eldars Arlequins (une armée de Warhammer 40k, une véritable armée d'Arlequins), ne fait plus que des *cosplays* et des costumes arlequins, à base de carreaux colorés. Elle connaît par cœur l'histoire de la Mesnie Hellequin, sort masquée en soirée, mystérieuse et moqueuse. Elle a changé sa manière de danser pour des pas légers et se donne entièrement à sa souplesse naturelle, fait le pont sur la pointe des pieds et exagère le caractère désordonné de ses gestes. Elle vit littéralement sa période Arlequine. Impossible de savoir qui est l'œuf et qui est la poule : il vous semble pourtant qu'elle prend les choses plus à la légère, avec une distance légèrement moqueuse qui ne s'exprimait pas tant avant... Elle paraît avoir changé depuis qu'elle a changé de personnage fétiche ; ou bien a-t-elle changé de personnage en changeant elle-même ... Mais n'est-ce pas une illusion que tout cela ?





Hellequine, à différentes époques, sous différentes identités : Médiévale (nom inconnu, crédit inconnu), en steampunk (Mat le Rat, crédit inconnu) et en Duchesse Vorona (crédit Cloverly Queen)

Animalité, végétalité, historicité, artificialité (fascination de l'objet, devenir-poupée par exemple). Devenir autre et devenir chimère.

Je suis une guerrière. Je suis un chat. Je suis un zombie. Je suis japonaise. Je suis la seule survivante d'une guerre nucléaire. Je suis Poison-Ivy, femme-plante vénéneuse. Je suis sexy et provocante. Je suis élégante et digne. Je voyage à travers le temps. Née au XIX<sup>ème</sup> siècle, j'ai piraté à 17 ans un zeppelin qui se trouvait être celui d'un éminent professeur. Il avait en réalité créé cette machine pour voyager à travers le temps que je lui ai volé.

Et me voilà qui vole, à travers l'imaginaire, les temporalités. J'y ai croisé le Docteur Who et Marty MacFly. Si je change, c'est l'univers autour de moi qui change. Si j'ajoute un couteau à mon costume, me voilà devenue une tueuse, sournoise et solitaire.

Voilà mon univers d'enfant. Je ne veux pas grandir, je ferai un chapeau en papier que je décorerai de fleurs de latex et de perles, je vivrai des aventures incroyables. Je vivrai dans un

jeu vidéo, dans une maison de poupée. Je créerai le monde des bonbons et des oreilles de chats, je deviendrai vampiressa, envoûtante et voluptueuse. Je vivrai chaque monde en clignant des yeux et deviendrai une princesse si j'en revêts la robe.

Je ne grandirai jamais.

Je suis Peter Pan.

Je suis tout, je suis mon imaginaire. Mon imaginaire amusé, mon imaginaire torturé, malade, violent, destructeur, amoureux, fantaisiste, combattif, coloré, enfantin ou adulte, je parle aux dieux et aux esprits, je suis possédée et de l'ange et du démon.

Je suis tout, je ne suis rien. Je suis no-life et tous mes avatars.

En se parodiant lui-même et en devenant autre, en incarnant un personnage qu'il a créé ou choisi, l'individu explore d'autres états de lui-même et les met en scène dans l'espace social. Ces métamorphoses le poussent vers des formes imaginaires de type chimériques, mêlant l'homme à l'animal (fille-chat par exemple ou neko-girl, icône *otaku* par excellence), l'homme à la machine (cyborg ou homme mécanique), ou encore l'homme et des entités chtoniennes (fascination pour les formes semi-vivantes comme le vampire par exemple). Dans le cas du rôleplay, les individus ne se contentent pas d'admirer ces formes chimériques dans la littérature : ils les incarnent. Ils passent des heures et des jours entiers à réaliser un costume, toute une organisation et des regroupements en communauté viennent soutenir ce but : incarner, jouer, mettre en situation cette forme. C'est à la fois une performance artistique et théâtrale, mais en même temps beaucoup moins : un jeu, un enfantillage, un entre-soi qui se confronte au regard du monde extérieur. Celui qui prend part au rôleplay, à la mascarade, va alors mettre en scène les limites de l'humanité que lui impose son costume. Il l'a créé, mais est ensuite limité, contraint par cet être qu'il incarne. Sa logique doit se conformer à celle qu'il a préétabli, car sinon le jeu ne prend pas. En s'imposant une contrainte, en prédéfinissant le type de comportement qu'il adoptera, il se met non plus dans une situation d'ouverture illimitée mais dans celle d'un choix. Il prend une voie et l'explore jusqu'au bout, jusqu'à un point de rupture.

Dans cette organisation, l'individu lui-même n'est plus. Il devient sub-individu, multitude, schizophrène. En incarnant un personnage, il devient pour un temps une forme

différente, mêlée à une autre époque, un univers autre. Dans le rôleplay, toute forme est une fusion. En mêlant un univers, un personnage, une fonction, et souvent plusieurs de chaque, le rôleplayiste en tous les cas s'incarne dans une forme qui est elle-même éclatée. L'essentiel, c'est l'entre-deux. Mi-humain/mi-animal ; mi-vivant/mi-mort, le rôleplay crée un espace dans lequel chacun devient ce qu'il prétend. Cette transformation ne peut avoir lieu qu'au sein d'un groupe, comme nous l'avons vu. Car c'est bien la rencontre qui mène l'individu à se quitter lui-même pour aller vers un soi autre, créer un pseudonyme et un ou des personnage(s). Dans les conventions, dans les communautés, sur Internet, on ne se contente plus de revêtir un masque social pour mettre en scène, mettre en jeu sa face dans un échange social<sup>1</sup>, on sur-joue ce théâtre du social. Il y a carnalisation de la théorie des masques. L'individu, selon la/les typologie(s) à laquelle/auxquelles il s'identifie, incarne déjà un type de relation avec l'autre (par exemple, pour reprendre l'exemple de l'univers medfan, il y a concurrence entre nains et elfes, ce que rejoueront les participants dans le cadre du rôleplay). Tous les rapports sont poussés à l'extrême, les typologies sont une manière de sur-jouer une partie des caractéristiques sociales que l'on s'attribue. Le code à double niveau prend alors toute son importance puisque l'univers de référence (par exemple medfan) entraîne un certain nombre de caractéristiques, et que le type choisi (par exemple barbare) entraîne un certain nombre de caractères qui seront surinvestis chez l'individu. Il est évident ici que le choix se porte sur des caractéristiques que porte déjà l'individu, qu'elles soient fantasmées ou déjà présentes dans son masque social. Ainsi, c'est une forme secondaire, consciente (du moins partiellement) d'être simulée, jouée, créée qui se trouve mise en scène.

Ainsi, par ce jeu de théâtralité, l'individu devient lui-même carnaval, il devient sa propre meute, multitude et molécule en lui-même. C'est peut-être en cela que réside la forme la plus puissante de devenir du rôleplay : elle permet à l'individu lui-même de devenir meute, d'explorer les formes anormales, les limites de sa propre personnalité. Il ne devient plus lui-même mais des formes de lui-même qu'il pousse à ses limites.

Ainsi le rôleplay se constitue comme une performance en soi, qui permet à ceux qui la pratique de se confronter à différentes formes d'être, souvent les plus extrêmes. Mais cela suffit-il à constituer un devenir ? Dans la plupart des cas, cette population jeune change de très

---

<sup>1</sup> Goffman, E. (1973) *La Mise en scène de la vie quotidienne : La Présentation de soi*. Éditions de Minuit (ouvrage original publié en 1959).

nombreuses fois de communautés, et modifie, comme nous l'avons vu, son rôleplay. C'est peut-être précisément dans cette pratique que se fait le devenir. Il ne s'agit pas, en effet, de devenir réellement autre, mais de faire des allers-retours incessants entre une forme jouée et un axe central, c'est-à-dire l'individu. Le moment du rôleplay est alors un moment où il se brise en tant qu'individu pour pouvoir recomposer des éléments de lui-même en les confrontant au sein de la meute à une entité, une figure comprise de tous.

*[...]C'est dans chaque cas qu'on dira si la ligne est consistante, c'est-à-dire si les hétérogènes fonctionnent effectivement dans la multiplicité de symbioses, si les multiplicités se transforment effectivement dans les devenirs de passage. Soit un exemple aussi simple que : x se met à refaire du piano ... Est-ce un retour œdipien à l'enfance ? Est-ce une manière de mourir dans une sorte d'abolition sonore ? Est-ce une nouvelle bordure, comme une ligne active qui va entraîner d'autres devenirs ? [...] La schyzo-analyse ou la pragmatique n'ont pas d'autres sens : faites rhizome, mais vous ne savez pas avec quoi vous allez faire rhizome, quelle tige souterraine va effectivement faire rhizome, ou faire devenir, faire population dans votre désert. Expérimentez<sup>1</sup>.*

Il opère ainsi une performance qui tout à la fois fait exister le code, le délimite, le recompose et le recrée à chaque fois, et de même recompose l'individu par la performance de lui-même. Tout se passe en réalité comme si, d'une conception d'un être intériorisé qui exprimerait différentes facettes d'une personnalité qu'il possède, on passe par le rôleplay à une conception d'une construction de sa personnalité par la performance d'éléments rendus explicites par le code (la notion abstraite de combattivité par exemple est explicitée par le costume, par la performance à l'épée et l'attitude semi-jouée d'un guerrier). Le rôleplay répond ainsi à la nécessité expérimentale préalable au devenir, permet en lui-même de multiples expérimentations et de multiples devenirs. Mais ces devenirs ne sont pas réellement des devenirs-animaux, ni des devenirs historique, plantes ... Ce sont des devenirs-imaginaire,

---

<sup>1</sup> Deleuze, G. et Guattari, F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie : Mille Plateaux*. Paris, France : Editions de minuit. P. 307

des devenirs qui renvoient précisément aux représentations combinables à l'infini des univers de références. C'est une mise au carré, une montée en puissance selon l'expression de Novalis<sup>1</sup> (*potenzierung*) de l'imaginaire qui propose une incarnation, une transformation au contact d'un imaginaire lui-même sublimé. Ce n'est pas être une fille-chat qui obsède : c'est devenir une incarnation d'un personnage d'anime, d'incarner cet imaginaire « kawaii » et de faire lien avec les sentiments et exaltations exprimées dans cet animé ou les diverses fanfictions qui y sont reliées. C'est d'absorber le programme, et en particulier les affects du programme de chaque univers qu'il est question.

Dans cette vision, l'individu n'est plus une entité fixe mais comme une mélodie de jazz manouche : pas de partition fixe, mais la préexistence de motifs qui prennent vie à travers leur performance toujours différente mettant en relation différentes tonalités que l'on laisserait interagir librement avec d'autres instruments.

Il ne s'agit pas seulement de se raconter, de se mettre en scène, mais de s'explorer en laissant la place à une forme, et en la laissant exister. En cela, le rôleplay est une forme de rite de passage à la limite. Car ce n'est pas en restant une caricature, une figure extrême que l'individu prend vie et se crée lui-même mais par une composition. Le rôleplay constitue donc une étape dans un devenir mouvant, qui ne se suffit pas en lui-même mais lui permet de se décomposer en un être protéiforme. Le rôleplay est donc en cela une forme de rite de devenir, de recomposition de soi au sein de la meute.

De manière générale, le *geek*, l'*otaku* sont des *no-life*, ils considèrent leur vie « normale » comme un vide. Ils se vivent par composition, par recomposition. C'est dans le rôleplay, dans leurs différents univers qu'ils prennent corps. Mais partant de là la composition est complexe : sans fusion, hors du devenir-autre, le *no-life* n'a pas d'existence, ne considère avoir rien de propre. C'est dans son absence au monde que se joue sa véritable vie. Il fait donc cohabiter plusieurs plans d'existence dont le premier se doit d'être vide pour laisser place aux autres. C'est le « désert » dont font mention Deleuze et Guattari<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Novalis (2005) *Art et Utopie : Les derniers fragments (1799-1800)* (O. Schefer trad.) Paris, France : Editions Rue d'Ulm

<sup>2</sup> Deleuze, G. et Guattari, F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie : Mille Plateaux*. Paris, France : Editions de minuit. P. 307

Hellequine sur Facebook :

*je suis l'être le plus influençable du cosmos, c'est une horreur >\_<  
j'ai voulu être noire, j'ai voulu être une sirène,  
je me suis concentrée DES HEURES pour faire bouger une feuille  
avec la Force, des années plus tard, pour tordre une cuillère en  
pliant la Matrice  
j'ai voulu être blonde aux yeux bleus  
les cheveux blancs, les yeux turquoise  
j'ai voulu être vampire, sorcière ou loup garou  
j'ai voulu être rousse aux yeux verts  
j'ai voulu être la plus blanche possible, aux cheveux les plus noirs  
possible  
j'ai voulu être un Uruk Hai, j'ai voulu être une elfe  
j'ai voulu être une eldar, j'ai voulu être une sœur de bataille (mes  
cheveux en ont pâti à chaque fois ^^)  
j'ai voulu faire un kung fu et du sabre, du rugby, du roller-derby, de  
l'escrime med  
j'ai été un dragon, une chouette, un loup, un serpent, un rat  
j'ai été une hippie, une goth, une skin  
j'ai voulu me faire tatouer des quantités de trucs...]  
et voilà, j'ai envie de me faire des piercings cheloux partoutuuut (et  
c'est pas la première fois...) ! rhaaa, sortez-moi de là, j'ai pas de  
personnalité >\_<*

Pour étudier la conséquence subversive de cet éclatement d'identité, sa valeur subversive, **rendez-vous section 20**

Si vous vous interrogez sur la portée réelle de ces devenirs et surtout leur limite, **rendez-vous section 4**

Si vous non plus vous n'avez pas de personnalité, **rendez-vous section 8**

---



## Section 25 : désir de reconnaissance et peur de la récupération

Sur la péniche qui accueille la soirée d'ouverture du *SteamTour*, vous recroisez de nombreuses connaissances, toutes vêtues de leurs plus beaux atours. De grandes robes, des bijoux, des haut-de-forme ...

« Hey, il est super joli ton haut !

- Merci, je l'ai trouvé dans une friperie du marais ! Du pur *steampunk*, je l'ai vu j'ai immédiatement eu le coup de foudre, une pièce unique... Mais toi aussi tu es superbe ! Ton collier est hyper mignon ! Tu l'as fait toi-même ?
- Euh, non, le collier, c'est du faux, je l'ai acheté chez Claire's. Les montres à gousset montées en collier sont à la mode, alors ils en font plein... C'est du toc de grande surface, je sais, mais quand même, il rend bien.
- Oui, c'est vrai ... En plus tu as un chapeau qui va bien avec. Moi je n'en trouve pas à ma taille, j'ai un très petit tour de tête ... Je me disais qu'un bonnet d'aviatrice complèterait vraiment bien ma tenue.
- Bah justement, j'étais super étonnée, mais chez Untel, ils en font maintenant ! En plusieurs tailles du coup. Et puis ils sont correctes... Si tu ne dis pas d'où ça vient, ça passe parfaitement.
- Oui, enfin ce n'est pas si compliqué à coudre non plus ... Ah, c'est vrai, tu ne couds pas toi... Bah demande à Unetelle, elle s'est lancée dans la confection, elle t'en fera certainement un !
- Oui, enfin je lui ai déjà demandé, elle demande quand même 2 fois le prix de ceux du magasin Untel. Boh, je peux toujours prendre celui-ci en attendant, après tout c'est juste pour compléter le visuel de ma tenue. Je le ferai faire par Unetelle quand j'aurai un peu de sous, un beau customisé !

En attendant je peux toujours dire que je récupère le style que Untel nous a honteusement piqué !





Le stand des créations de Frozen Joke, en vente lors du Steam Tour 2012. Crédit inconnu

*Le steampunk est à la mode, c'est la mort du steampunk !*

A la fois désir de faire connaître, de partager l'univers, et en même temps méfiance de la généralisation, peur de la récupération par les masses<sup>1</sup>. Il y a d'un côté l'idée d'artisanat, de DIY, d'art ; de l'autre la grande, la dégradante consommation de masse. En voulant se distinguer de la masse, les milieux « *underground* » et « alternatifs » se posent précisément, comme une alternative à la consommation de masse, au grand capitalisme, à la reproduction à l'identique. Hebdige<sup>2</sup> montre comment le punk s'opposait déjà, il y a plusieurs décennies, à ces masses informes.

Mais il dénonce lui-même, en citant Lefebvre (1968) la minceur de la frontière entre opposition à la société de consommation et participation à cette même société par ces mêmes opposants:

*Cette société, avec son esthétisme intense, n'a-t-elle pas intégré le vieux romantisme ? Le surréalisme ? L'existentialisme ? Une bonne partie du marxisme ? Bel et bien. Par la voie du marché, comme denrée. Contestations d'hier, aujourd'hui produit de qualité pour la consommation culturelle. Cette consommation a englouti ce qui*

<sup>1</sup> Hebdige, D. (2008) *Sous-culture : Le sens du style*. (M. Saint-Upéry, trad.) Paris, France : La Découverte (ouvrage original publié en 1979)

<sup>2</sup> *Ibid.*

*cherchait à donner un sens.*<sup>1</sup>

Selon Hebdige, cette translation s'opère par « la transformation de signes sous-culturels en objets de consommation standardisés » ainsi que sur « “l'étiquetage” et la redéfinition des comportements déviants par les groupes dominants, à savoir la police, la justice, les médias »<sup>2</sup>.

Pour aller plus loin, dans *La Révolte consommée*<sup>3</sup>, Potter et Heath montrent que ce qui se veut être une contre-culture n'est souvent que le lieu de création de niches de consommation qui permettent d'entretenir le marché en le renouvelant plutôt que de le déstabiliser. C'est exactement ce que font, à leur corps défendant, les milieux alternatifs : ils cherchent à valoriser leur passion, la font connaître par des blogues, tentent de la promouvoir du mieux possible...

Certes, les milieux que j'étudie ne prétendent pas s'opposer à quoi que ce soit. Mais dans cette idée d'authenticité, d'artisanat, dans la réprobation de ce qui est acheté en grand magasin sauf pour le détourner de son usage, dans son mépris pour les masses desquelles ils prétendent se détacher, on retrouve ces thématiques, seulement moins revendiquées, ou revendiquées avec moins de précision. Ce discours est omniprésent mais peu explicite. Sans doute qu'à trop l'énoncer, on le perçoit usé et inapproprié.

La masse, cette chose stupide, malléable, vulgaire. Les gens, ces ignares, ces pigeons, ces moutons. La masse, grouillante d'idiotie, de grossièreté. Ces cochons vomissant leur argent dans les temples de la consommation. Quand je pense à ceux que je connais, des artistes, des gens brillants. Ils s'opposent tellement au commun, au *vulgus*, au courant. Cette masse qu'a créée la consommation. Ou bien cette masse que je crée moi-même avec tout ce qui n'est pas mien. Je n'y appartiens évidemment pas, moi, à la masse. Je suis profondément différente. Je ne veux pas y appartenir. Je veux être un être complètement original ! Un être sans égal, me démarquer, créé, ne pas faire partie d'eux. Je veux me démarquer.

---

<sup>1</sup> *Ibid.* p. 96

<sup>2</sup> *Ibid.* p. 98

<sup>3</sup> Potter, A. et Heath, J. (2005) *La révolte consommée : le mythe de la contre-culture*. (E. de Bellefeuille trad.) Montréal, Québec : Trécarré (ouvrage original publié en 2004)

## Comme tout le monde ...

Alors comment faire la distinction ? Entre ces ignobles magasins de masse qui se réapproprient le *steampunk* et le gothique pour se faire bassement de l'argent et les « vrais », ceux qui le font par réelle appartenance, par passion réelle ? Comment distinguer une grande entreprise d'une petite « boîte » de créations ? Coffin Rock fait de la publicité pour ses produits gothiques sur Internet, Dita Make-up se fait bien rémunérer en tant que professionnelle, la librairie l'Antre-Monde de Taly a pignon sur rue... Pourtant, eux sont dans le groupe, font partie des bons. Si la chaîne de magasins de vêtements Zara fait du *steampunk*, est-ce de la récupération marchande ou un créateur du groupe, fan du genre (le terme est utilisé ici en référence au genre littéraire qui donne naissance à l'univers du rôleplay), qui tente d'introduire un peu d'originalité dans leurs gammes ? *Cyberdog* fêté il y a encore quelques années par les *cybers* anglais est aujourd'hui synonyme de culture *cyber* de masse... Quand s'arrête le désir de se faire connaître, où exactement laisse-t-il place au cynisme marchand ? Nous voilà proche du paradoxe du sorite (à partir de combien de grains a-t-on un tas ?), le premier seuil est l'anonymat : ceux que l'on connaît et apprécie sont nécessairement sincères. Les grands espaces anonymes sont faciles à soupçonner. Le second seuil est souvent l'idée de sincérité, d'art pour l'art et non pour l'argent qu'il pourrait rapporter.

Il est évident que les deux extrêmes existent, mais le passage de l'une à l'autre est trop complexe pour se contenter de fustiger la société marchande, même si la critique est juste pour partie : oui il y a une forme d'aseptisation et de standardisation de toute chose à travers le prisme de la culture de masse ; mais le problème part peut-être de plus loin que le point de vente.

Peut-être que la question de la consommation, de la reproduction face à l'artisanat n'a tout simplement plus sa place. Beaucoup seraient des professionnels s'ils le pouvaient. Mais il n'y a plus beaucoup de place en France pour de jeunes artistes et créateurs débutants. Il y a pourtant bien une opposition à quelque chose dans tout cela. Quelque chose de diffus, d'insaisissable. La « société de consommation » n'est-elle pas la façade, la partie émergée de

l'iceberg ? Lazzarato <sup>1</sup> montre dans *Les Révolutions du capitalisme* que, ce qui fonde aujourd'hui l'enfermement dans lequel nous place la société de consommation sur l'idée de choix, d'un choix qui peut être innombrable mais nous enferme tout de même dans une série finie de possibilités. Autrement, le réel devient limité à un nombre de possibilités, qui préexistent. C'est une société du choix et non plus de la création de réponses nouvelles. Pourtant, où se situe la limite entre la création et le choix ? Si le code, ou la codification, consiste en l'articulation de possibilités, c'est seulement en gardant ouverte la définition même de l'univers de création que l'on peut en faire un réel opposant à une forme d'enfermement dans le capitalisme. Ainsi, c'est en tant que pratique performative que le rôleplay a une réelle force subversive.

Mort aux masses ! Quelle impasse de la pensée : **rendez-vous section 4**.

Définir, ne pas définir, être récupéré ou gagner en liberté... **rendez-vous section 14**.

Parce que vous aussi vous achetez vos accessoires *steampunk* chez Claire's, **rendez-vous section 13**

Pour comprendre en quoi le rôleplay est une pratique performative, **rendez-vous section 12**

---

---

<sup>1</sup> Lazzarato, M. (2004) *Les révolutions du capitalisme*. (Pages 151-195). Paris, France : Les empêcheurs de penser en rond.

## Section 26 : Le rôleplay comme forme créative

*Vous vous trouvez dans la cave d'un bar parisien à l'atmosphère sombre et étouffante, saturée de présence humaine, figures étranges aux parures extravagantes : de la dentelle noire, des corsets de cuir, des haut-de-forme et de grands jupons, une inspiration victorienne mêlée de bijoux aux motifs de rouages, de plumes, de soieries flamboyantes, de cannes à pommeaux, de bras mécaniques chargés de charnières et de tubes de cuivre rattachés à des gants d'épais cuir brun. Interrompant la musique peu identifiable au milieu du brouhaha (probablement un mélange de métal, de musique industrielle, de remix rock de chansons début du siècle et quelques sonorités épiques inspirées de la science-fiction), une voix invite au silence. Une « scène » s'aménage, les invités s'écartent, s'installent le long des murs, laissant au centre de la pièce un semblant d'espace vide. La voix annonce Alexandre Von Schwartzön, que ponctue un tonnerre d'applaudissements. Une silhouette fantomatique, vêtue selon l'orientalisme du début XXème siècle, paré de breloques argentées, la tête intégralement recouverte d'un masque à gaz, prend possession de ce minuscule espace, au rythme d'une musique d'inspiration arabo-andalouse, ralentie par des déformations aux accents inquiétants de films d'horreur. La silhouette se contorsionne au rythme des sons, à la fois gracieuse et souple, à la fois tordue et désarticulée, semblant à chaque contraction de la musique agitée de spasmes violents. Toute la salle regarde, fascinée, ce corps torturé par les sons, se détournant un instant du vrai spectacle de la soirée : l'assistance elle-même...*



Ladycatz interprétant une danse du ventre lors d'un événement steampunk. Crédit photo Quang Guang

Création de soi comme stade ultime de création ?

L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique : l'aura est l'objet, l'original, des mains de son créateur. Or les nouvelles technologies franchissent une étape supplémentaire. L'œuvre n'est plus seulement reproduite et reproductible, elle est dématérialisée, échangée sur les réseaux. Il y a donc deux soupçons qui pèsent sur l'œuvre : d'une part une perte d'aura à mesure de son éloignement avec l'œuvre en tant que telle. D'autre part celui de l'objet industriel, qui par définition n'est pas considéré comme une œuvre. Le costume doit exclusivement être fabriqué main, comme une pièce unique, ou bien celui qui le porte doit

connaître personnellement le créateur.

Conversation entre Jean-Baptiste et moi :

« JB : - *il est sympa ton collier, c'est toi qui l'as fait ?*

- *Non, moi je sais pas bricoler... Mais c'est un ami à moi, créateur qui me l'a fait.*

- *Ah ! Bon bah ça va alors ! C'est pas acheté en magasin ou sur Internet au moins. Si c'est un ami à toi ça passe ! »*

Il y a une gradation de la notion d'authenticité liée à ces données. D'un « nouveau », débutant dans ces groupes, il sera toléré qu'il achète un vêtement dans une boutique spécialisée. Par la suite, l'idée d'authenticité et d'intérêt de son costume augmentera avec la création personnelle, l'implication créative qu'il investira dans son costume ou l'originalité de sa mise.

Idee première : suivant Walter Benjamin<sup>1</sup>, *L'œuvre d'art à l'ère de la reproductibilité technique* ... Que dire alors à l'ère de la dématérialisation? La seule œuvre susceptible d'être chargée d'une aura est l'œuvre vécue (performance), celle dont on connaît personnellement le créateur et le processus créatif en lui-même ? L'individu créant remplacerait la notion d'original dans la garantie de l'aura? Conséquence : artisanat et rôleplay ? L'important n'est plus d'avoir ou de posséder un original mais de connaître le créateur (d'un objet, d'une photo, etc), nécessité des « *backstages* » (coulisses) des séances photo et des costumes (photos d'Elriele *Assassin's creed* ; « *backstages* » systématiques des séances de *Black Norns Clothing* etc.), création mise en scène au fur et à mesure sur Facebook (par exemple Spaceship Lolita) etc.

Origine artistiques dans le sacré : « La production artistique commence par des images qui servent au culte »<sup>2</sup>. En tant qu'espace sacré, le rôleplay peut en effet être vu à travers le Carnaval. Dans tous les cas, art de la performance (danse, combat, rôleplay...) ; Carnaval dans

---

<sup>1</sup> Benjamin, W. (2008) *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique : version de 1939*. Paris, France : Gallimard. (ouvrage original publié en 1939)

<sup>2</sup> *Ibid.*

lequel chacun est à la fois spectateur et spectacle, totalisation de la performance à tout l'espace sacré.

Globalement, le fait de performer l'acte créatif permet deux choses. Premièrement le fait de rencontrer, de créer en commun, de réaliser avec divers spécialistes amateurs. Deuxièmement, de vivre physiquement l'univers créé. Dès lors, quel est le commun du carnaval, la nécessité du groupe dans cette performance qui n'existe que si elle est vu par autrui, partagé, comprise, que s'il y a communion ?

Negri voit également l'expression artistique postmoderne comme passant fondamentalement par le corps :

*Si l'art n'existe plus, c'est seulement dans la mesure où les corps se le sont réappropriés : car il est désormais vraiment partout dans les pratiques de la multitude. C'est dans les corps que l'art expérimente de nouvelles compositions métamorphiques – car qui sait ce que peut un corps ! L'art a cessé d'être une consolation et de représenter une polarité transcendante ou transcendantale – quelle qu'elle soit... L'art est la vie, l'incorporation, le travail... L'art n'est plus une conclusion ; c'est au contraire une prémisse. Sans joie, sans poésie, il n'y aura plus de révolution. Parce que, encore une fois, l'art a anticipé la révolution.*<sup>1</sup>

Il se crée donc une sorte de boucle : en revenant au corps, à sa physicalité, à la performance, c'est-à-dire à ce que le corps exécute, la démarche artistique retrouve une forme qui la lie au sacré. Originellement, le terme performance désigne en effet le « résultat obtenu par un(e) athlète, une équipe dans une épreuve sportive, et p. ext., exploit sportif »<sup>2</sup> Il est intéressant de noter que « performance » signifie également « Tenue, aspect extérieur d'une personne ». Il s'agit donc à la fois d'une apparence et d'une action sportive, c'est-à-dire physique. Ce que telle personne fait et ce qu'elle semble, son corps.

La question peut se poser de savoir s'il s'agit d'art ou non. Dans tous les cas, il s'agit

---

<sup>1</sup> Negri, A. (2009) *Art et multitude : Neuf lettres sur l'art* (J. Revel, N. Guilhot, X. Leconte et N. Sels trad.) Paris, France : Mille et une nuits (ouvrage original publié en 1990 à Milan, Italie : Giancarlo Politi)

<sup>2</sup> Performance (n.d) TLFi (Trésor de la Langue Française informatisé), extrait de : <http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv5/visusel.exe?43;s=3242074590;r=2;nat=;sol=0;>



d'une mise en forme, d'une expression considérée comme personnelle à travers la forme, donc d'une esthétique.

La postmodernité lie l'art au corps. L'art lie la création au sacré. Une pratique apparentée au Carnaval peut-elle lier le corps au sacré ?

A cet endroit précis, quelque chose se joue. Il s'agit d'être sa propre création, sa propre œuvre d'art, une œuvre vivante. La schizophrénie commence ici. Car l'on veut créer l'œuvre la plus belle, la plus expressive. Mais créer un être artificiel ? Golem, *homunculus* ? Mais la vie créée par l'humain est monstrueuse, anormale, anormale. Elle est morte-vivante ou vivante-morte. La créature de Frankenstein ? Est-ce que toutes ne se retournent pas contre leur créateur ? Alors que faire si la créature est le créateur lui-même ? Se détruit-il lui-même ? Est-ce qu'il se dévore, dans son propre corps ? Est-ce qu'il se divise pour que deux parts de lui puissent lutter l'une contre l'autre ? Est-ce que la créature consume, dévore, prend possession de celui qui l'a créée ?

Pour comprendre les points communs entre le rôleplay et culture carnavalesque, notamment à travers le partage festif et créatif, **rendez-vous section 6**.

Pour comprendre comment la création d'une forme d'expression de soi-même mène à un éclatement de la notion même d'identité, **rendez-vous section 24**.

Vous avez bien aimé la danse orientalisante de Von Schwartzön ? Réjouissez-vous : il a inventé le groupe des couscous *steamers*, et vous pouvez en faire partie ! **Rendez-vous section 12**

---

**Dernier seuil : En cas d'échec, retournez à la case départ. En  
cas de non-échec également**

Ais-je réussi à rendre vraiment compte de quelque chose ? Je ne crois pas. Tous ces univers m'échappent, systématiquement. Je tente de les attraper, mais ils me glissent entre les doigts, s'écoulent par le moindre interstice, disparaissent si je les enferme dans une définition. Peut-on réellement rendre compte de quelque chose ? Au risque de manquer un peu d'esprit scientifique et ethnographique, je ne crois pas. Raconter, c'est toujours me semble-t-il créer une réalité autre. Contaminée, d'une manière ou d'une autre, selon le temps d'exposition et la virulence du phénomène, mais toujours autre. J'aurais pu ajouter un nombre presque infini de sections, en fonction de chaque subtilité, de chaque point de vue possible. Je me suis limitée à un ensemble, à une singularité analytique, telle quelle et non autrement. J'ai donc créé le rôleplay autant que je l'ai observé, j'en ai fait le point de départ, le fil d'Ariane qui m'a guidée à travers les dédales de ce dont je ne peux rendre compte, d'une réalité multiple, à  $n$  dimensions (ou  $n$  est le nombre infini de perceptions possibles par le nombre infini de divinus qui perçoivent). Je n'ai pas pu faire état de cette réalité qui m'échappe, ni rendre hommage aux découvertes innombrables de ces deux dernières années. J'ai seulement écrit un mémoire, le plus honnêtement possible.

**Et en voici la fin.**

## Bibliographie :

- Agamben, G. (1990) *La communauté qui vient : théorie de la singularité quelconque*. (M. Raiola trad.) Paris, France : Seuil. (ouvrage original publié en 1990 à Turin, Italie).
- Austin, J. (1970) *Quand dire c'est faire*. (G. Lane trad.) Paris, France : Seuil (ouvrage original publié en 1962 à Oxford).
- Azuma, H. (2008) *Génération Otaku : Les enfants de la post-modernité*. (Q. Corinne, trad.). Paris, France : Hachette Littérature. (ouvrage original publié en 2001 à Tokyo, Japon).
- Baddeley, G. (2004) *Gothic : la culture des ténèbres*. (F. Dolisi trad.) Paris, France : Denoël (ouvrage original publié en 2002).
- Bakhtine, M. (1970) *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la renaissance*. (A. Robel trad.) Paris, France : Gallimard. (ouvrage original publié en 1965 à Moscou, URSS).
- Bakhtine, M. (1978) *Esthétique et théorie du roman*. (D. Olivier trad.) Paris, France : Gallimard. (ouvrage original publié en 1975 à Moscou, URSS).
- Barillier, E. (2010) *Steampunk !*. Lyon, France : Les moutons électriques.
- Bateson, G., Jackson, D., Haley, J. & Weakland, J. (1956) Towards a Theory of Schizophrenia. dans *Behavioral Science*, Vol 1, 251–264.
- Baudelaire, C. (1972) Le masque dans *Les fleurs du mal : édition de 1861*. Paris, France : Gallimard (ouvrage original publié en 1861 à Paris, France).
- Beaudrillard, J. (2008) *Carnaval et Cannibale*. Paris, France : Herne.
- Beckett, S. (1952) *En attendant Godot*. Paris, France : Editions de Minuit.
- Benjamin, W. (2008) *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique : version de 1939*. Paris, France : Gallimard. (ouvrage original publié en 1939).
- Bouissou, J.M. (2010) *Manga*. Paris, France : Picquier.
- Boyer, A-M. (dir.) (2011) *Littérature et ethnographie*. Paris, France : Cecile Defaut.
- Breut, A./LinksTheSun (2011) *Point culture : Les pokemons*. [webvidéo] extrait de <http://lepointculture.fr/point-culture-sur-les-pokemon-02-02-2011.html>

- Butler, J. (2005) *Trouble dans le genre*. (C. Kraus trad.) Paris, France : La Découverte (ouvrage publié en 1990, New York : Routledge).
- Camus, A. (1942) *Le mythe de Sisyphe*. Paris, France : Gallimard.
- Camus, A. (1951) *L'homme révolté*. Paris, France : Gallimard.
- Calvino, I. (1981) Si par une nuit d'hiver un voyageur ... (D. Sallenave et S. Wahl trad.) Paris, France : Seuil (ouvrage original paru en 1979 à Turin, Italie).
- Deleuze, G. et Guattari, F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie : Mille plateaux*. Paris, France : Editions de minuit.
- Deleuze, G. (1990) Postscriptum sur les sociétés de contrôle dans *Pourparlers*. (pp. 240-247). Paris, France : Editions de minuit.
- Descraques F. (Auteur et Réalisateur). (2009-2012). *Le Visiteur du futur* [websérie]. Descraques F. puis Ankama (Producteurs). Paris, France : Frenchnerd puis Frenchnerd et Ankama.
- Eiji, O. (2010) World and variation : the reproduction and consumption of narratives (M. Steinberg trad.) Lunning, F. édition *Mechademia volume 5 : Fanthropologies*. (pp. 99-117) Minneapolis, Minnesota : Minnesota Press.
- Flusser, V. (2006) Le monde : un système codifié. dans *La civilisation des médias*, (pp. 7-14) Belval, France : Circé (ouvrage original publié en 1978).
- Godoy, T. (2009) *Japanese Gothic*. New York : Universe.
- Goffman, E. (1973) *La Mise en scène de la vie quotidienne : La Présentation de soi*. Paris, France : Éditions de Minuit (ouvrage original publié en 1959).
- Hebdige, D. (2008) *Sous-culture : Le sens du style*. (M. Saint-Upéry, trad.) Paris, France : La Découverte (ouvrage original publié en 1979).
- Jankelevitch, V. (1979) *L'Ironie*. Paris, France : Flammarion (ouvrage original publié en 1936)
- Kahn-Harris, K. et Benett, A. (dir.) (2004) *After subculture, critical studies in contemporary youth culture*. New York : Palgrave Macmillan.
- Katsuhiro, O. (2004) *Steamboy* [film d'animation] Tokyo, Japon : Sony Pictures Entertainment.
- Kubo A. (Producteur) & Oshii M. (Réalisateur) (2002) *Avalon* [film]. Japon-Pologne : Herald Film Company.
- Kushner D. (Producteur) & Lisberger S. (Réalisateur). (1982) *Tron* [film]. Californie : Walt Disney Pictures.

- Lang J. (Auteur et Réalisateur). (2001-2012) *Le Donjon de Naheulbeuk* [série audio]. Lang J. (Producteur). Paris, France : extrait de <http://www.penofchaos.com>
- Lazzarato, M. (2004) *Les révolutions du capitalisme*. (pp. 151-195). Paris, France : Les empêcheurs de penser en rond.
- Le Guern, Ph. (dir.) (2002) *Les cultes médiatiques : culture fan et œuvres cultes*. Rennes, France : PU Rennes.
- Lombard-Jourdan, A. (2005) *Aux origines de Carnaval*. Paris, France : Odile Jacob.
- LSJ (Liddel-Scott-Jones), dictionnaire Grec-Anglais :  
<http://stephanus.tlg.uci.edu/ljsj/#eid=1&context=ljsj>
- Lucas G., Kurtz G. et McCallum R. (Producteurs) & Lucas G. (Réalisateur). (1977). *Star Wars: Episode IV – A New Hope* [film]. Californie : 20th Century Fox.
- Lussier, M. (2011) *Les musiques émergentes : le devenir-ensemble*. Québec : Nota Bene.
- Marignac M., Tinchant M., Prevost A. (Producteurs) & Carax L. (Réalisateur). (2012). *Holy Motors* [film]. France : Les Films du Losange.
- Mauss, M. (1938) Une catégorie de l'esprit humain : la notion de personne et celle de moi. paru dans *Journal of the Royal Anthropological Institute*, vol. LXVIII, Londres, UK : Huxley Memorial Lecture.
- Minois, G. (2000) *Histoire du rire et de la dérision*. Paris, France : Fayard.
- Miyazaki, H. (Réalisateur) (2001) *Le voyage de Chihiro* [film d'animation]. Tokyo, Japon : Studios Ghibli.
- Miyazaki, H. (Réalisateur) (2004) *Le château ambulant* [film d'animation]. Tokyo, Japon : Studios Ghibli.
- Miyazaki, H. (Réalisateur) (2008) *Ponyo sur la falaise* [film d'animation]. Tokyo, Japon : Studios Ghibli.
- Mondzain, M-J. (1996) *Image, icône, économie : Les sources byzantines de l'imaginaire contemporain*. Paris, France : Seuil.
- Negri, A. (2009) *Art et multitude : Neuf lettres sur l'art* (J. Revel, N. Guilhot, X. Leconte et N. Sels trad.) Paris, France : Mille et une nuits (ouvrage original publié en 1990 à Milan, Italie).
- Nietzsche F. (1989) *Naissance de la tragédie*. (A. Kremer trad.) Paris, France : Folio (ouvrage original publié en 1872 à Leipzig, Saxe).

- Nolan C., Thomas E., Roven C. et Orleans L. (Producteurs) & Nolan, C. (Réalisateur). (2008). *The Dark Knight* [film]. Californie : Warner Bros.
- Novalis (2005) *Art et Utopie : Les derniers fragments (1799-1800)* (O. Schefer trad.) Paris, France : Editions Rue d'Ulm.
- Ovide. (2009) *Les Métamorphoses, Livre XI*. (O. Sers trad.) Paris, France : Les Belles Lettres (ouvrage original écrit dans la première moitié du Ier siècle probablement à Rome).
- Potter, A. et Heath, J. (2005) *La révolte consommée : le mythe de la contre-culture*. (E. de Bellefeuille trad.) Montréal, Québec : Trécarré (ouvrage original publié en 2004).
- Rivolier, D. (2005) *Rires du Japon*. Paris, France : Picquier.
- Rowling, J.K. (1998-2007) *Harry Potter*, (JF. Ménard Trad.) Paris, France : Gallimard (ouvrages originaux publiés entre 1997 et 2007 à Londres, Royaume-Uni).
- Sfar, J. (2010) *Le chat du rabbin I. La Bar-Mitsva*. [bande dessinée] Paris, France : Dargaud
- Spradley, J.P. (1980) *Participant observation*. New York : Holt.
- TLFi (Trésor de la Langue Française informatisé), dictionnaire de langue et étymologie : <http://atilf.atilf.fr/dendien/scripts/tlfiv4/showps.exe?p=combi.htm;java=no;>
- Todorov, T. (1981) *Mikhail Bakhtine, le principe dialogique*. Paris, France : Seuil.
- Tolkien J. R. R. (1972-1973). *Le Seigneur des Anneaux*. Paris, France : Christian Bourgeois (F. Ledoux trad.) (ouvrages originaux publiés entre 1954 et 1955).
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge : Cambridge University Press.

